

DEATHWATCH™

RITES OF BATTLE™



БАЗОВЫЙ СПРАВОЧНИК ИГРОКА

V 1.0

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

CREDITS

LEAD DEVELOPER

Ross Watson

WRITTEN AND DEVELOPED BY

Owen Barnes, Andy Chambers, Ben Counter, Graham Davey, Lee Gunby, Andy Hoare, Jason Marker, Sam Stewart

ADDITIONAL WRITING

Andrea Gausman, Tim Huckelbery, and Kevin Rubitsky

EDITING

Alex Davy

PROOFREADING

Alex Davy

GRAPHIC DESIGN

Kevin Childress

ADDITIONAL GRAPHIC DESIGN

Mark Raynor, Brian Schomberg, and Michael Silsby

COVER ART

Michael Phillippi

INTERIOR ART

Alberto Bontempi, Alex Boyd, Matt Bradbury, Paul Dainton, Simon Eckert, Wayne England, Hardy Fowler, David Gallagher, Mark Gibbons, Zach Graves, David Griffith, James Hall, Nikolaus Ingeneri, Toni Justamente, Nuala Kennedy, Igor Kieryluk, Karl Kopinski, Stefan Kopinski, Clint Langley, Hector Ortiz, Karl Richardson, Oleg Saakyan, Erich Schreiner, Adrian Smith, Mark Smith, David Sondered, Nicholas Stohlman, Theo Stylianides, Tiernan Trevallion, Chase Toole, Fredrik Tyskerud, Andrea Uderzo, Liu Yang, Ben Zweifel

ART DIRECTION

Zoë Robinson

PRODUCTION MANAGER

Gabe Laulunen

FFG LEAD GAME DESIGNER

Corey Konieczka

FFG LEAD GAME PRODUCER

Michael Hurley

PUBLISHER

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGER

Owen Rees

HEAD OF LICENSING

Paul Lyons

HEAD OF INTELLECTUAL PROPERTY

Alan Merrett

SPECIAL THANKS TO OUR PLAYTESTERS

"No Guts, No Glory" Sean Connor, Stephen Pitson, Mark Smith, and Michael Thompson "Veterans of a Psychic War" Benn Williams, with Chris Lancaster, John Ross, Aric Wieder, Rebecca Williams, and Eric Young, "The Bolter & Chainsword Playtest Group" Matthew Hunt with Andrew Binsack, Ruben DeJong, Richard Galvez, Austin W. Hoffman, Anders Lang, Scott Mallinson and Ryan Powell "Bring the Noise" James Savage with Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, and Stewart Strong, David Schumpert with David Hudock, Martin Linde, Adam Schumpert, and Pierre Wagenseil



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Game Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Deathwatch, the foregoing marks' respective logos, Rites of Battle and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/ devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Deathwatch game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-58994-781-8 Product Code: DW04 Print ID: 917NOV10

Printed in China

For more information about the **DEATHWATCH** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

ДВА ЗАЙЦА



Обновления, другие книги, набор новобранцев,
приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/wh40krpg_rus

Перевод:
Глава I – Менкерот
Главы II– Древний Суперпук и Губкин Михаил
Главы III, IV и вёрстка – Губкин Михаил
Глава V – Древний Суперпук

DEATHWATCH™

RITES OF BATTLE™



РОЛЕВАЯ ИГРА ВО МРАЧНОЙ ТЬМЕ
СОРОК ПЕРВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ

ГЛАВА I: ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Испытания кандидата	4
Рождение ордена	9
Создание собственного ордена	10
Имперские Кулаки	42
Правила Имперских Кулаков	46
Ордены-наследники	50
Второе основание	51
Последующие основания	52
Наследники Ультрадесанта	53
Наследники Тёмных Ангелов	57
Наследники Кровавых Ангелов	60
Наследники Имперских Кулаков	64
Совместные операции	67

ГЛАВА II: ЗОВ ВОЙНЫ

Деяния

Деяния ордена	73
Деяния кампании	77
Доблестные деяния	80
Деяния специализаций	82
Недостойные деяния	84
Отличия	87
Признаки отличий	88
Продвинутые специализации	97
Чёрный щит Караула Смерти	98
Чемпион Караула Смерти	102
Капеллан Караула Смерти	104
Дредноут Караула Смерти	108
Эпистолярый Караула Смерти	112
Магистр кузни Караула Смерти	116
Хранитель Караула Смерти	118
Десантник-ликвидатор Караула Смерти	121
Капитан Караула Смерти	124
Ветеран Первой Роты	128

ГЛАВА III: РАСШИРЕННЫЙ АРСЕНАЛ

Стрелковое оружие	132
Гранаты и взрывчатка	135
Экзотическое оружие	137
Холодное оружие	139
Специальные боеприпасы	141
Броня	142
Защитные поля	144
Модификации оружия	144
Инструменты и оборудование	145
Кибернетика	148
Псайбер-фамильяры	148
Модели брони	149
История силовой брони	154
Реликвии	157

ГЛАВА IV: ТЕХНИКА

Машина в бою	168
Воздушный бой	170
Стрельба из машины	172
Техника космодесанта	174
Титаны	189
Техника хаоса	192
Техника тау	197

ГЛАВА V: ЧЕСТЬ ИЛИ СМЕРТЬ

Слава	204
Почести	208
Реквизиция	216
Имперские активы	218
Продвинутые режимы отряда и одиночки	229

ГЛАВА IV: ЭРИОХ

Происхождение и внутренняя обстановка	232
Обитатели Эриоха	238
Узники Караула Смерти	244
Операции Эриоха	248
Артефакты Хранилища Омега	252
За пределами Эриоха: Регионы Иерихонского рубежа	254



ВСТУПЛЕНИЕ

Караул Смерти неусыпно стоит на страже одних из самых опасных регионов в галактике, защищая человечество от нечестивых сил враждебных чужацких рас и древних гробниц, что лучше оставить в покое. Империя существует уже десять тысяч лет, в том числе, благодаря тайным победам Караула Смерти над врагами, что с радостью бы разорили и разрушили владения Императора.

Космодесантники Караула Смерти почитают каждую из столь тяжело доставшихся побед, ибо галактика велика и опасна, а многочисленные чужаки, еретики и демоны только и ждут, чтобы занять место любых павших неприятелей. Сражаться плечом к плечу с Караулом значит стоять на пути бесконечных волн нечеловеческих врагов раз за разом, отдавая все силы, чтобы пережить самые смертоносные угрозы в галактике. Эту честь каждый десантник Караула принимает с гордостью.

СОДЕРЖИМОЕ КНИГИ

«Rites of Battle» предлагает множество дополнительных опций для и игроков, и для МИ. Книга дополняет и углубляет многие идеи, темы и системы из ОКП Deathwatch, и предлагает немало возможностей по обогащению и детализации приключений ликвидационных команд Иерихонского рубежа.

Глава I: Происхождения

Книга открывается разделом, где в деталях описываются различные испытания кандидата, через кои ему необходимо пройти прежде, чем его примут в ряды ордена как неофита. Также есть большой и детальный раздел, повествующий, как вы можете создать собственный, уникальный орден космодесанта. Следом идёт описание Имперских Кулаков и их наследников, дабы предложить ещё больше опций по происхождению десантника.

Глава II: Зов войны

Описывает деяния — бывшие события или достижения десантника, сильно на него повлиявшие. Отличия — ещё одна разновидность достижений, дающая владельцу особый статус в ордене и Карауле. Наконец, эта глава также описывает ряд продвинутых специализаций, которые дают возможность персонажам Караула взять на себя некую важную и почётную роль, такую, как капеллан, капитан Караула или даже могучий дреднот.

Глава III: Расширенный арсенал

Содержит множество дополнительных вооружений и снаряжений, что хранятся в арсеналах крепости Эриох. Детали касаются дополнительных моделей силовых доспехов и расширенной их истории тоже присутствуют, как и ещё больше священных реликвий, подаренных Караулу Смерти различными орденами со всей галактики.

Глава IV: Техника

Предоставляет всеобъемлющие правила для использования разнообразных боевых машин, применяемых десанниками и их врагами, и их характеристики.

Глава V: Честь или смерть

Предлагает рекомендации и механики для награждения десантников особыми почестями, если они заслужили такие знаки отличия. Дополнительные правила для получения и использования Реквизиции тоже не забыты, как и ряд Имперских Активов, кои ликвидационная команда может реквизировать на время операции. Наконец, есть ряд разъяснений и расширенных правил для способностей в соло-режиме и режиме отделения.

Глава VI: Крепость Караула Эриох

Фокусируется на могучей звёздной цитадели, известной, как крепость Караула Эриох, которая является надёжным бастионом Караула в Иерихонском рубеже. В данной главе несколько подробнее описывается история этой базы и проливается свет на горсть из множества её секретов, а также описываются различные персонажи, пленники и реликвии, для коих крепость является домом. Наконец, эта глава немного затрагивает несколько регионов Иерихона за пределами Эриоха — окутанные саваном молчания территории, где Караул Смерти несёт бессменную вахту.





ПРОИС- ХОЖДЕНИЯ



- Испытания кандидата
-
- Создание собственного ордена
-
- Имперские Кулаки
-
- Ордены-наследники
-
- Ордены-наследники



ГЛАВА I: ПРОИСХОЖДЕНИЯ

«Ваше будущее — в рядах ордена. Прошлое — прах. Отталкивайтесь от этого фундамента, и будете стоять с высоко поднятой головой среди ваших боевых братьев».

— капеллан Готтхольд из Чёрных Храмовников

Происхождение персонажа — один из важнейших элементов, который игроку стоит определить. Как только десантник покидает свой орден и поступает на службу Караулу, его будущее погружается в тайны и загадки. Единственное, что он знает точно, лежит в его прошлом: испытания, что он встретил и преодолел, будучи кандидатом, а также верования, традиции и идеология своего ордена.

В этой части подробно разбирается почти всё, что составляет саму суть космодесантника, от вступительных испытаний, до правил и рекомендаций, при помощи коих вы можете создавать свои орден. Затем подробно описываются Имперские Кулаки, равно как и различные орден-наследники, и всё это расширяет ту информацию, что уже дана в ОКП DEATHWATCH.



ИСПЫТАНИЯ КАНДИДАТА

«Ваша будущая жизнь будет чередой испытаний, одно за другим, пока не обретёте славу, то ваша по праву благодаря служению Императору. Первое испытание будет самым сложным, дабы мы знали, что не тратили время напрасну».

— капеллан Зигхельм из Небесных Львов

Этот раздел описывает множество различных испытаний, которые кандидаты должны преодолеть перед тем, как их примут в ряды неофитов ордена. Первое из них, чьё прохождение потенциально может окончиться превращением в космодесантника, является наиболее важным, несмотря на то, что кандидат будет сталкиваться с длительными проверками постоянно на протяжении всего времени в качестве неофита, а которые имеют обыкновение продолжаться и после инициации. Обстоятельства данного испытания останутся в сердце и душе до конца жизни. Такой опыт формирует личность, как позитивно, так и негативно, чем ещё больше добавляет деталей истории вашего персонажа.

Каждое из представленных испытаний в нижеследующем разделе состоит из четырёх элементов.

Описание: Природа испытания и своеобразный опыт, через который кандидат прошёл в процессе. Все испытания чрезвычайно гибки и существуют во множестве разнообразных форм в зависимости от ордена и мира. Игрокам и МИ стоит активно вдохновляться описанием и заполнять пробелы по вкусу.

Модификации характера: Ни один десантник не будет копией другого, даже состоящие в одном ордене. Природа испытания может оказать длительное влияние на суть персонажа, что выльется в прибавление к его поведению определённых дополнительных деталей. Это даёт игрокам ещё один способ прописать персонажа, а МИ — способ награждать за хороший отыгрыш роли.

Росток приключения: События из прошлого боевого брата могли повлиять на его дальнейшую карьеру. Каждое испытание даёт идеи и игрокам, и МИ насчёт способов использовать события во время испытаний с целью добавить остроты приключению. Игрокам стоит запоминать эти советы и аккуратно прибегать к ним в подходящий момент. Например, если предыстория приключения предлагает дать бонус к проверкам умений в определённой ситуации, именно на плечи игроков ложится необходимость не упускать такие ситуации и пояснять МИ, почему они заслуживают этот бонус. Последнее слово всегда остаётся за МИ, впрочем, так что игрокам не стоит рассчитывать на подобные бонусы чаще, чем раз за игровую сессию, или даже раз за операцию.

Орден: Многие испытания лучше подходят одним орденам и хуже — другим. Каждая часть даёт некоторые советы в рамках того, какие орден могут применять то или иное испытание. Однако, помните, что все орден пользуются крайне разнообразным списком возможностей отбора потенциальных рекрутов, так что это всё лишь рекомендации, и хорошие идеи всегда должны быть в большем приоритете.

Испытания используются во время создания персонажа. Игрок попросту решает, с одобрения МИ, какие именно

испытания выпали на долю его боевого брата в бытность его кандидатом, делая пометки на листе персонажа. Помните, что, хотя кандидат мог пройти через несколько подобных испытаний перед тем, как его приняли в ряды ордена (и ещё больше после становления неофитом), эта секция должна выделить одно-единственное, определяющее испытание боевого брата — то, которое привело к его становлению в качестве потенциального десантника. Игрокам стоит активно продумывать конкретную природу испытания, что выпало на долю персонажа, и как он с ним справился. Пусть игроки активно задействуют воображение, ибо детали, которые они придумают, может использовать МИ с целью разнообразить дальнейшие приключения. В ряде случаев испытание могло вылиться в почти что смертельное ранение для кандидата, так что игрокам стоит придумать, как это могло повлиять на персонажа, и как — на дальнейшую жизнь. Демонстрирует ли боевой брат шрамы, как физические, так и душевные, что попросту не хотят проходить, или стал ли он сильнее после того, что так и не смогло его убить?

ОБРЯДЫ ОТБОРА

Каждый орден Адептус Астартес так или иначе испытывает потенциальных членов, чтобы перед началом часто фатального процесса превращения кандидата в полноценного боевого брата, определить, достойны ли рекруты такой чести. Природа этого испытания очень сильно отличается от ордена к ордену и мира к миру. В одних случаях, традиционные празднества и обряды взросления местных культур будут, на самом деле, хорошо замаскированными испытаниями, что в ходу уже целые поколения, и за коими наблюдают тайно капелланы или доверенные сервы ордена. При таком раскладе кандидаты верят, что принимают участие в племенных ритуалах и обрядах совершеннолетия, и вообще не подозревают, что самые перспективные из их числа будут избраны с целью превращения в космодесантников (если вообще даже в курсе, кто такие космодесантники!). В других же культурах кандидаты сражаются за честь получить признание того, что достойны, зная, что победителя ждёт великая награда. Опять-таки, они могут и не знать об истинной природе награды, но стать избранным — величайшая из почестей, к которым только может стремиться любой юноша.

Одни испытания проходят под плотным наблюдением слуг ордена, которые оценивают кандидатов на каждом этапе. Другие же не интересуются непосредственно процессом, только результатом. Одни испытания столь сложны, что сам факт выживания кандидата достаточен для объявления его победителем. В прочих же случаях, подход кандидата к преодолению брошенного ему вызова считается более важным, чем то, справился он или нет — порой испытание специально сделано непроходимым, и только готовность кандидата попытаться, несмотря ни на что, имеет значение.

Подавляющее большинство кандидатов проваливает свои испытания, многие даже погибают в процессе, хотя потерпевший неудачу, но уцелевший, часто заслуживает немалую славу в родной среде, ибо одно лишь выживание делает его героем и потенциальным лидером своего народа.

После преуспевший кандидат покинет своих для присоединения к ордену. Порой окажется, что его уже

ждёт один из космодесантников, который поведёт его в транспорт сразу после окончания, и более юноша уже никогда не вернётся к прошлой жизни. В другом случае, его наградят возможностью насладиться восхищением своего народа перед отбытием, позволив провести последнюю ночь с друзьями и родными. Многие попросту просыпаются в клетке для неофитов без какого-либо понимания, как они сюда попали или что их ждёт дальше.

КРОВАВАЯ ДУЭЛЬ

Одно из самых распространённых испытаний принимает форму дуэли между кандидатами, часто до смерти. Разновидностей поединка существует великое множество, и каждая культура, из коей десантники набирают рекрутов, обладает собственными давно устоявшимися традициями. На разных планетах будет применяться разное оружие, иногда бой ведётся голыми руками и кандидаты должны будут избивать, рвать и душить друг друга. Племена с диких миров могут использовать копия с кремниевым наконечником или зазубренные клыки диких животных. Миры со средневековым уровнем развития технологий могут применять ритуализированные стили фехтования, а самые развитые планеты могут иметь доступ к самому смертоносному вооружению.

Обычно испытание в виде кровавой дуэли состоит из нескольких раундов, когда кандидаты сражаются с одним соперником за другим до тех пор, пока их не останется всего несколько. Если проводящий испытание орден нуждается в большом количестве рекрутов, поединки можно прекратить после того, как останется нужное число кандидатов. Если же ордену требуется не так и много новобранцев, испытание может длиться до тех пор, пока не останется один-единственный участник, окровавленный и избитый, а его соперники не усеют землю вокруг своими телами.

Не все кровавые дуэли ведутся до смерти, а некоторые даже имеют чисто ритуальные и крайне своеобразные условия победы. Порой поединок продолжается до первой капли крови, в другом случае — почти до смерти. Апотекарии космодесанта способны восстановить покалеченное тело, главное, чтобы кандидата признали достойным вступить в ряды ордена, так что большинство поединков — жестокие бои без правил.

Заметки: Испытание кровавой дуэлью

- **Модификации характера:** персонажи, прошедшие испытание кровавой дуэлью до вступления в ряды неофитов ордена, имеют основания быть абсолютно уверенными в способности принять любой вызов и сразиться с любым врагом. Пережив кровавый поединок, боевой брат поистине обрёл благосклонность судьбы, ибо множество прочих пало на окровавленном поле боя, дабы он смог занять место в качестве неофита. Без сомнения, он будет по-прежнему демонстрировать шрамы после дуэли, и по ним другие будут знать о его мастерстве и свирепости.
- **Росток приключения:** столкнувшись в бою с могучим врагом (в особенности, с противником уровня Босс), воспоминания о кровавой дуэли нахлынут рекой. Если другие боевые братья тоже участвуют в схватке, персонаж может ощутить непреодолимое желание оттолкнуть их, чтобы он, и только он, мог поразить

врага.

- **Ордены:** испытание кровавой дуэлью особенно подходит персонажам, набранным из рядов Кровавых Ангелов, хотя множество прочих орденов использует похожие методы отбора рекрутов, включая Тёмных Ангелов, Имперских Кулаков, Штормовых Стражей и Космических Волков.

ОХОТА НА ОХОТНИКА

Многие культуры, из которых Адептус Астартес набирают рекрутов, живут в невероятно опасных условиях в окружении сколь угодно хищных зверей. В большинстве случаев эти хищники — автохтоны, характерные для конкретного мира, но, порой, их завозят специально, дабы замедлить развитие цивилизации. Это гарантирует, что каждое мгновение для жителей — борьба на выживание, это позволяет культивировать самых лучших рекрутов из возможных. Часто хищники являются людьми, такими, как охотники за головами, которые охотятся на изгоев общества миров-ульев и убивают неугодных ради награды. Пограничные миры часто страдают от чужаков-налётчиков, от жутких и смертоносных тёмных эльдар, до орочных варваров.

Это испытание требует от кандидата выследить и убить, или взять в плен, такого хищника, поменявшись ролями с теми, кто угнетает его народ, и доказав, что достоин стать неофитом. Охота является проверкой на хитрость и решимость столь же, сколь и на чисто воинское мастерство, часто заставляя кандидата охотиться на вражеской территории. Охота может длиться дни, недели или даже дольше согласно условиям испытания и тому оружию, что кандидат сможет найти или изготовить. Взять добычу живой — пожалуй, самая сложная задача, ибо кандидату необходимо будет следить, чтобы неприятель не сбежал во время возвращения домой, которое может оказаться не менее изнурительным, чем и сама охота.

Разновидность охоты требует от некоторого количества кандидатов охотиться на одну и ту же цель, хотя только один сможет победить. Кое кто будет действовать в одиночку, даже нападая на товарищей, когда подвернётся возможность, другие же забывают о разногласиях и работают сообща до самого конца. Уцелевшие кандидаты должны будут, в конце концов, сразаться друг с другом за честь стать победителем. Какой бы путь ни выбрали участники, орден многое способен узнать о потенциальных рекрутах.

По завершении испытания, в коем цель взята в плен, обычным делом будет задание убить пленника, часто на глазах других людей, в виде тщательно продуманного ритуала, похожего на ритуальное жертвоприношение. Таким образом, совершается кровавое подношение, и



победитель отбывает с целью пополнить ряды небесных воинов.

ЗАМЕТКИ: ИСПЫТАНИЕ ОХОТОЙ НА ОХОТНИКА

- **Модификации характера:** персонажи, завершившие испытание охоты на охотника до пополнения рядов неофитов ордена, совершенно неутомимы при преследовании врага, и будут продолжать гнаться за ним даже тогда, когда прочие уже сдались. Они часто могут быть весьма агрессивными, особенно если посчитают, что кто-то другой может выследить цель быстрее.
- **Росток приключения:** во время выполнения операции, куда входит и охота на определённую цель, воспоминания о том испытании нахлынут на боевого брата, что даст ему навыки и знания даже лучше тех, что присущи Караулу Смерти.
- **Ордены:** Космические Волки известны тем, что прибегают к испытанию охотой на охотника, требуя от кандидата выследить и поразить устрашающего фенрисийского волка или снежного тролля. У Тёмных Ангелов есть схожая традиция, идущая из рыцарских

Легенды о небесных воинах

На мирах, где космодесант набирает рекрутов, касаясь Адептус Астартес часто ходит множество разных легенд. Так как многие сообщества этих планет — примитивные или варварские, их жители считают космодесантников потусторонними созданиями, «ангелами смерти», прибывающими раз в поколение, чтобы испытать их сыновей и забрать сильнейших с собой. На более развитых планетах население будет лучше понимать, кем и чем являются Адептус Астартес, и считать успех кандидатов честью для всего сообщества. На некоторых же мирах осознание того, что далёкий предок пополнил ряды космодесанта — не хуже дворянской грамоты: портреты такого легендарного героя украшают стены, а в тяжёлые времена ему возносят молитвы.

орденов утраченного родного мира, и требующая от кандидатов выслеживать и убивать ужасных тварей, что изменились под влиянием сил Хаоса.

ВЫЖИВАНИЕ НАИЛУЧШИХ

Говорят, что в тёмном будущем сорок первого тысячелетия есть только война. Ни один мир не избежал кровопролития и смертей, и для многих обществ война является неотъемлемой частью бытия. Многие планеты, где орден Космодесанта набирают рекрутов, являются домом не для одного, единого общества, но, вместо этого, целого ряда небольших племён, постоянно воюющих друг с другом. В таких обществах испытания совершенно не нужны, и вместо организации формальных тестов и вызовов десантники попросту наблюдают за войнами издали, замечают деяния величайших героев и забирают победителей в качестве кандидатов.

Миры-ульи часто попадают в эту категорию, особенно самые нижние уровни, где царит беззаконие, и заражённые пустоши между городами. Банды свирепых психопатов бесконечно воюют друг с другом за власть и влияние, и величайшие бандитские главари порой привлекают внимание слуг орденов.

В большинстве случаев космодесантникам достаточно лишь наблюдать за войнами, но в некоторых случаях они активно участвуют в разжигании конфликтов и соперничества. Ограничивая технологический уровень общества, ограничивая доступ к природным ресурсам, засылая орденских сервов для распространения ненависти, лжи и паранойи, а порой даже вводя в пищевую цепочку вызывающие психоз вещества, Адептус Астартес гарантирует, что мир не получит передышки от непрерывных войн.

ЗАМЕТКИ: ИСПЫТАНИЕ ВЫЖИВАНИЕМ НАИЛУЧШИХ

- **Модификации характера:** персонажи, прошедшие испытание выживанием наилучших до присоединения к рядам неофитов ордена, часто обладают героической аурой, ибо доказали, что являются величайшими воинами своей планеты, раз прошли такое испытание. Они способны окинуть взглядом океан копошащихся чужацких чудищ и не испытать даже доли сомнений,

ибо они уже сталкивались с подобными условиями и побеждали.

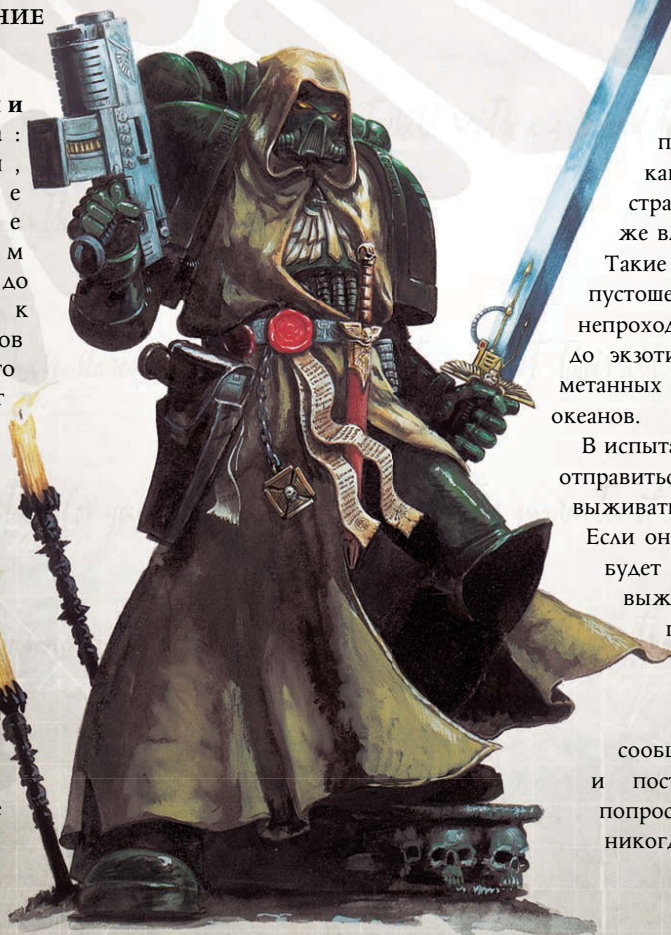
- **Росток приключения:** если группа зачистки столкнётся с особенно большой ордой, МИ может подумать о том, чтобы наградить боевого брата каким-либо бонусом, ибо воспоминания об испытании нахлынут на него.
- **Орден:** орден, который лучше всего известен за применение этой разновидности испытания — Космические Волки, наблюдающие издали за тем, как фенрисийские племена уничтожают друг друга в кровавых междоусобицах. Многие другие орден тоже пользуются схожими методами, включая Тёмных Ангелов и их наследников.

ИСПЫТАНИЕ ВЫДЕРЖКОЙ

Мало какие миры Империи не знают конфликтов, и эти редкие исключения либо принадлежат богатым торговым картелям, либо являются санаториями для ушедших на пенсию высокопоставленных служителей, и совершенно недоступны львиной доли человечества. Большинство подданных Императора живёт на планетах, которые, так или иначе, не совсем безопасны. Давно заселённые миры страдают от загрязнений, ибо за тысячи лет неограниченной промышленной эксплуатации токсичные отходы проникли в недра планеты и льются с небес непрерывными ливнями. Другие планеты же слишком облучены из-за промышленных разработок или эффектов космических явлений. Более

молодые миры, где власть человечества ещё не утверждена целиком, часто являются домом для всяческой враждебной жизни, включая хищных зверей, растения-мясоеды и опасных микробов. Многие миры обладают окружающей средой, которая не подходит для жизни, однако, из-за каких-либо природных ресурсов или стратегической ценности, люди всё же влачат тут скромное существование. Такие условия разнятся от заснеженных пустошей с температурой ниже нуля, непроходимых болот и засушливых пустынь до экзотических джунглей миров смерти, метаных выгребных ям и углеводородных океанов.

В испытании выдержкой кандидат должен отправиться вглубь таких мест и попросту выживать определённый период времени. Если он родился в столь адском месте, то будет уже иметь какие-либо понятия о выживании, однако, будет лишён любой помощи, и ему придётся обходиться лишь наиболее базовыми вещами для жизни. Например, живущие посреди джунглей мира смерти сообщества полагаются на всеобщее и постоянное сотрудничество, чтобы попросту прожить ещё день, и никто никогда не покидает поле зрения другого.



В подобном месте испытание выдержкой заставит кандидата отправиться в джунгли в одиночку и встретиться с ужасами дикой природы без какого-либо прикрытия.

Порой такие испытания проверяют стойкость кандидата в определённых условиях. Если они проводятся в заснеженных пустошах, то могут требовать от него пройти от одного пункта к другому, с учётом, что их разделяют бесчисленные сотни километров бездорожья по обледеневшим равнинам. Другие кандидаты могут быть вынуждены пересечь целый континент из облучённых пепельных дюн, перебраться через непроходимый горный кряж, переплыть переполненный хищниками океан или справиться с сотней других таких же вызовов.

Одна особенно изобретательная разновидность испытания выдержкой – та, в коей кандидата забирают из знакомых ему условий и помещают в совершенное неизвестные. Например, обитатель дикого мира может оказаться в мире-улье, а житель мира-улья – в переполненных хищниками джунглях.

Многие испытания выдержкой невозможно преодолеть, они лишь заставляют участников попросту выживать как можно дольше. Те, кто готов идти до конца, несмотря на неизбежную гибель, и кто остаётся в живых существенно позже момента, когда должны были бы уже умереть, будут поставлены на ноги апотекариями ордена. Кандидаты часто теряют сознание от ран, но не погибают, а потому их исцеляют и признают достойными занять место в рядах неофитов.

ЗАМЕТКИ: ИСПЫТАНИЕ ВЫДЕРЖКОЙ

- **Модификации характера:** персонажи, прошедшие испытание выдержкой до присоединения к рядам неофитов ордена – часто стоики, и непреклонны перед лицом неудобств и невзгод, они не обращают внимания на условия, кои прочие бы посчитали невыносимыми. Их не пугает трудность пересечения гор, преодоления топких болот, выживания в снежной метели и множества других похожих природных опасностей. Некоторые даже стремятся к таким трудностям, словно предпочитая выживание в дикой природе жизни в крепости Караула.
- **Росток приключения:** По собственному усмотрению МИ может решить наградить игрока бонусом в ситуациях, похожих на те, что случились во время прохождения им испытания. Это стоит делать лишь когда на кону успех или провал операции; боевой брат задействует внутренние резервы и усвоенные им во время испытания уроки, чтобы справиться с последним препятствием перед тем, как выполнить поставленную задачу.
- **Ордены:** Помимо прочих разновидностей испытаний активно пользуется испытанием выдержкой Ультрадесант. По факту, часть воинской элиты Ультрамара известна тем, что оставляет новорождённых детей в дикой природе, дабы проверить их стойкость. Космические Волки тоже пользуются похожими методами, как и многие иные ордены.

САМОПОЗНАНИЕ

Ужасы, с которыми столкнётся космодесантник на службе ордену, более чем способны лишить рассудка обычного человека, а кошмары, с которыми сталкиваются боевые братья Караула Смерти, ещё более чудовищны. Многие ордены считают, что духовные и ментальные силы кандидата не менее важны, чем его физические характеристики, и заставляют проходить испытания не тела, но разума.

Существуют сотни, если не тысячи, способов, при помощи которых орден может испытать внутреннюю силу кандидата. Один метод – видение, навязанное путём психического воздействия одним из библиариев ордена. Кандидата могут погрузить в подобное трансу состояние, в котором он увидит сколь угодно ужасные видения или непреодолимые соблазны. Он встретится с созданиями, почерпнутыми из его кошмаров, и фантомами, помещёнными в его разум библиарием, руководящим испытанием и проверяющим саму душу кандидата.

Одни такие испытания будут значительно более грубыми – кандидат попросту принимает какие-либо сильнодействующие психоактивные вещества, часто выделенные из яда местных хищников или сока редких растений. Под влиянием таких наркотиков ему придётся столкнуться с самым худшим, что только может придумать его психика – ужасами, что часто будут страшнее, чем то, что может ему внушить библиарий. Многие погибают от самого стресса и травмы, полученной сердцем в ходе процесса, а те, кто выживет, неизменно изменятся – как ментально, так и физически.

Ещё одна частая разновидность испытания – терпение боли. Не сосчитать разных способов, как причинить боль – одни примитивны, другие же дьявольски изобретательны. Одни пытки оставят у кандидата шрамы на всю жизнь, хоть их и будут гордо демонстрировать как доказательство душевной силы. Другие же – такие, как печально известная перчатка боли, к которой прибегают Имперские Кулаки – не оставляют следов, подключаясь непосредственно к нервной системе кандидата и не позволяя ему потерять сознание даже тогда, когда он уже давно должен был бы отключиться.

ЗАМЕТКИ: ИСПЫТАНИЕ САМОПОЗНАНИЕМ

- **Модификации характера:** персонажи, прошедшие испытание самопознанием до присоединения к рядам неофитов ордена, столкнулись с самыми ужасными кошмарами, какие их психика только смогла вообразить, так что ужасы вселенной по сравнению с ними кажутся мелкими и несерьёзными. Они часто одарены хладнокровной уверенностью в себе перед лицом невзгод. Однако, такие воины часто хранят более тёмные секреты, где-то в самых глубинах души, и видят в кошмарах то, с чем столкнулись так давно. То, что ни один человек не хотел бы о себе знать.
- **Росток приключения:** часто во время этой разновидности испытаний кандидат ощущает некое внезапное и необъяснимое предвидение чего-то, что кажется бессмыслицей на тот момент, но может всплыть многие годы спустя. По решению МИ это может вылиться в бонус, выданный в особенно подходящий момент.
- **Ордены:** хотя такими испытаниями больше всего известны Имперские Кулаки, ими не брезгуют и прочие ордены, особенно те, что набирают рекрутов в диких обществах с сильными шаманскими

традициями. Чёрные Храмовники прибегают к похожему методу, но исключают использование наркотиков; вместо этого от кандидата требуется молиться и поститься целыми днями напролёт, пока не будет достигнут похожий эффект.

ВЫЗОВ

Это испытание, к которому прибегает небольшое число орденов, требует от кандидата сразиться в поединке или как-либо ещё с полноценным боевым братом. Откровенно говоря, никто не ждёт от него победы, а успех намного чаще зависит от степени неудачи. Впрочем, изредка кандидату всё же удаётся победить боевого брата, и, когда это происходит, часто бывает так, что он в будущем станет легендарным героем ордена.

Многие испытания вызовом включают в себя проверку боевого мастерства, когда кандидат сражается в поединке с десантником с оружием. Обычным делом будет, если он вооружён, а боевой брат дерётся голыми руками и, скорее всего, без силового доспеха; однако, даже тогда у кандидата практически нет шансов на победу. Большинство таких дуэлей заканчивается его смертью, ибо даже безоружный и бездоспешный десантник — великан по сравнению с юным претендентом, и более чем способен убить его одним ударом, даже случайно.

Другие испытания вызовом включают соревнования в физической силе, выносливости, скорости, навыках или силе воли. Они могут разниться от поднятия невозможно тяжёлых грузов, до поглощения ядовитых веществ. Как и в случае с поединком, эта разновидность вызова часто может оказаться смертельной. Однако, в обоих случаях кандидата, провалившего испытание, но, достойно показавшего себя спасут из лап смерти аптекарии ордена, и посчитают достойным перейти в ранг неофита.

ЗАМЕТКИ: ИСПЫТАНИЕ ВЫЗОВОМ

- **Модификации характера:** персонажи, прошедшие испытание вызовом до пополнения рядов неофитов ордена, часто обладают крайне раздутым чувством собственного превосходства. Они нередко считают офицеров ордена и Караула равными, а не вышестоящими, особенно те немногие, что одолел брата в том испытании. Это редко проявляется в качестве прямого неподчинения, но порой может вызывать напряжённость. Даже психо-обработка, которую проходят все неофиты, не может целиком стереть осознание, что боевой брат равен в умении, если не ранге, своему руководству, и он никогда не побоится подвергнуть сомнению их приказы, если чувствует, что они ошибочны.
- **Росток приключения:** боевой брат, с которым персонаж столкнулся в испытании, появляется в игре как продвинутый НИП — возможно, капитан Караула или заслуженный член другой ликвидационной команды. Существует ли длительная неприязнь меж них или испытание закончилось тем, что оба выработали непоколебимое доверие и уважение друг к другу? Вероятно, единственный способ выяснить это наверняка — на задании, когда жизнь одного находится в руках другого.
- **Орден:** Несколько орденов известны использованием испытания вызовом, включая Ультрадесант, Имперских Кулаков, Штормовых Стражей и Железных Змей.

РОЖДЕНИЕ ОРДЕНА

«Таковы деяния, постигшие владения Бога-Императора Человечества в эти времена, то, в своих мудрости и милосердии, верховные лорды Терры сегодня издали указ — да будет новое основание Агентств Аспартес, и пусть враги Императора знают, что эта галактика принадлежит Ему, отныне и навеки».

— верховный лорд Тагус, координатор 349-го Конгресса

Эта глава вводит проработанную систему для воплощения в игре придуманного вами ордена космодесанта, из которого можно будет набирать ваших персонажей. Благодаря погружению в многочисленные грани истории и природы ордена набранные из его рядов космодесантники Караула Смерти будут располагать богатой биографией, которая составляет важную часть опыта при отыгрыше роли. Все десантники — порождение своих орденов, а сами орден, в свою очередь, являются уникальной комбинацией из обществ, откуда они набирают рекрутов, родного мира, сформированных за всю историю традиций, побед и поражений, а также большого количества других факторов.

Эта система создана для тех игроков, кто реально любит «быть в чужой шкуре» тех или иных персонажей. Она покрывает множество всех и всяческих вопросов, от стабильности геносемени ордена-прародителя, до окружающей среды родной планеты. Система изучает разные темы, такие как родной мир и верования, и даёт ряд выборов в пределах каждой темы с целью придать ордену больше глубины. Орден, набирающий рекрутов среди диких племён обледелой планеты, может отличаться обычаями и доктринами от того, что набирает кандидатов среди воинской аристократии средневековой планеты. Орден, чьё геносемия перестало быть стабильным, может смириться с генетическим наследием или сделать всё возможное, чтобы с ним справиться, равно как орден, понёсший катастрофические потери в битве, может долго размышлять над трагедией или сосредоточиться на восстановлении численности с целью взять реванш над врагами.

Система задумана так, чтобы применять её двояко, в зависимости от предпочтений игроков. Игроки вольны выбирать из множества опций в каждой категории, таких как самый распространённый ландшафт на родной планете ордена или текущая боеготовность. Однако, многие игроки попросту были бы рады узреть, чем боги кубиков одарили их на этот раз, и для них есть немало таблиц, согласно которым можно совершать броски, так что весь процесс можно отдать на откуп случаю. Крайне рекомендуется дать игрокам попробовать оба варианта, ибо порой самые маловероятные комбинации способны породить идеи, которые они в иной ситуации никогда бы не рассмотрели!

Помимо написания для персонажа богатой биографии эта система также имеет отношение к самой игре. Игрокам стоит пользоваться подробностями для придуманных ими орденов в качестве глубокого колодца идей для отыгрыша роли. Неважно, насколько эффективна психо-обработка ордена, основополагающая культурная идентичность кандидата никогда не пропадает целиком; напротив, она часто становится фундаментом того, чем на самом деле является орден. Если он набирает братьев из крайне агрессивных уличных банд города-улья, то потому, что ценит независимость, изобретательность и стойкость рекрутов. Орден, что набирает рекрутов из племён мира смерти,





делает это потому, что их члены невероятно привычны к опасностям, ибо выросли в условиях, где окружающая среда активно пытается убить их каждое мгновение. Все эти идеи дополняют способы отыгрывать роль вашего персонажа-десантника, что означает отсутствие каких бы то ни было реальных причин, по которым любые два боевых брата должны быть идентичными или реагировать одинаково в той или иной ситуации.

ОСНОВАНИЯ

Ордены Космодесанта формируются не по одному, но группами, известными как «основания». Процесс, когда одобряется создание нового основания, воистину окутан тайнами и загадками, и может планироваться десятилетиями или даже столетиями. Лишь указ верховных лордов Терры позволяет осуществить столь великое предприятие, как создание новых орденов, ибо это требует сотрудничества и мобилизации бесчисленных подразделений внутри единого и неделимого Империя. Формирование орденов по отдельности практически невозможно, ибо мобилизация столь невообразимых ресурсов выходит далеко за пределы возможностей любого одного сегмента Империя.

Ключевую роль в процессе играют Адептус Механикус, ибо их высшие инстанции получают задачу создать, проверить и отшлифовать образцы геносемени, что станут основой новых орденов. Целые миры-кузны могут заниматься изготовлением могучего арсенала из вооружения, боеприпасов, доспехов, техники и боевых кораблей, что потребуются любому подобному войску.

Есть бесконечное число и иных вопросов. Нужно найти подходящий родной мир, который, вероятнее всего, станет не только безопасной и укрепленной базой нового ордена, но и источником свежих рекрутов. Такие миры могли давным давно обнаружить бродячие вольные торговцы, что позволило взять их на заметку за столетия до текущего момента как потенциальные родные планеты космодесанта. Может потребоваться частичное вмешательство в окружающую среду, жизнь аборигенов (если им суждено стать основой для рекрутского набора нового ордена) необходимо изучать и проверять многие поколения, дабы убедиться, что они не запятнаны никакими мутациями, кои в будущем могли бы повлиять на сам орден. Одним из самых величайших предприятий может стать строительство крепости-монастыря ордена, и в этом вопросе делается ставка на гений самых успешных военных архитекторов Империя.

Текущие ордены тоже могут в этом поучаствовать, хоть и очень в разной степени. Многие ордены первого основания сохраняют тесные связи с теми, кто был создан при помощи их собственных запасов геносемени, и орденские магистры могут принимать участие в будущих основаниях. Говорят, что Апостолы Калибана, наследник Тёмных Ангелов, были созданы после прямого обращения верховного великого магистра Тёмных Ангелов.

За более чем десять тысяч лет, что прошли с исторического первого основания, было осуществлено двадцать пять последующих оснований новых орденов космодесанта, а самое недавнее, двадцать шестое, было в 738 году сорок первого тысячелетия. Даже до объявления о новом основании над ним уже могли работать в поте лица целые поколения имперских служителей, и, даже когда процесс уже запущен, есть вероятность, что пройдёт минимум столетие прежде, чем новые ордены будут приведены в полную боеготовность. Во времена отчаянной нужды предпринимались попытки ускорить процесс, но это часто заканчивалось катастрофой. Культивированное в спешке геносемя склонно к деградации или мутациям, и бесчисленное множество прочих факторов может привести к тому, что весь процесс пойдёт совсем не по плану.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОГО ОРДЕНА

«Всегда будь верен самому себе».

— древняя терранская поговорка

Для создания нового ордена просто пройдитесь по темам, что представлены на последующих страницах, выбирая те детали, что нравятся более всего. Либо же, в качестве альтернативы, бросьте согласно многочисленным имеющимся таблицам, если идея оставить весь процесс на милость судьбы нравится больше! Каждая тема начинается простым вопросом, а, затем, предлагает несколько вероятных ответов. После ответов на эти вопросы родится новый орден.

Одни игроки могут начать процесс с намерением добиться вполне конкретного результата, и в этом нет ничего плохого. Это всего лишь вопрос того, чтобы подтолкнуть процесс в нужном направлении. Соответственно, игроки могут заниматься каждой темой по мере поступления,

выбирая варианты, которые нравятся более всего, а потом уже продолжать.

Эта система была задумана с целью покрыть множество направлений, но, конечно, не всем игрокам будет нужно изучать каждое из них, либо же они заходят добавить ещё больше деталей. Любой вариант хорош, ибо один игрок может не интересоваться тем, как устроена политическая жизнь аборигенов планеты ордена, а другой может захотеть узнать, какую именно дань поселения приносят к воротам крепости небесных воинов каждое летнее солнцестояние. Если система предлагает больше деталей, чем нужно, пусть игроки не стесняются попросту проигнорировать соответствующий раздел, а если она не даёт столько, сколько нужно, пусть добавят ещё.

ИСТОКИ

«Помни о долге, и выполняй его как ничто другое».

– «Кодекс Астартес», глава IV, стих 1

Когда и где был сформирован орден? Их формируют по приказу верховных лордов Терры, но процесс, благодаря коему приказ будет выполнен, является темой, обсуждаемой лишь за закрытыми дверями чертогов Сенаторума Импералис. Вероятно, что многие ордены были созданы с прицелом на вполне определённые роли, тогда как прочие были основаны участвовавшей активности многочисленных врагов Императора.

ПОЧЕМУ ОРДЕН БЫЛ ОСНОВАН?

Чтобы определить изначальную причину, по которой орден был создан, выберите или отдайте на волю случая одно из следующего: стратегическое предвидение, контрмера, постоянное войско и крестовый поход. Разумеется, вы можете столь же легко решить, что происхождение ордена кануло в лету, и позволить этой части его истории оставаться под слоем пыли времени, будучи утраченной для текущих его членов.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПРЕДВИДЕНИЕ

Империиум — государство, управляемое суевериями и паранойей не меньше, чем циклопической бюрократией Администратума. И если многие долгосрочные решения касаются внутренней политики осуществляются своим трудом целые поколения аналитиков и политехнологов, то не меньшее их число является результатом мистических предсказаний, ритуального предвидения и прочтения таро Императора. Часто затрагивающие всю галактику стратегические решения — необъяснимая комбинация обоих

этих факторов, что тесно переплетаются десятилетиями дебатов и анализа, пока не становятся одним и тем же. В некоторых кругах эту эзотерическую дисциплину называют стратегическим предвидением.

В случае с основанием нового ордена космодесанта стратегическое предвидение может предупредить о надвигающейся с определённым направлением на Империиум угрозе; эта угроза столь велика, что лишь размещение ордена космодесанта в регионе может её остановить. Во многих случаях природа угрозы будет хорошо известна и привязана к текущим войнам. Именно так и было, когда двадцать или около того орденов получили приказ защищать периметр от нападений легионов-предателей в районе Кадиианских врат. В данной ситуации угроза была хорошо знакома, однако прочтение таро Императора указывало на то, что через несколько веков она значительно усилится. В прочих же случаях природа опасности совершенно неизвестна и раскрывается лишь спустя многие годы, когда неожиданно нападает некий новый враг. Стратегическое предвидение могло быть причиной того, почему создали Кос Императора, чья родная планета казалась расположенной слишком близко к и без того хорошо защищённому царству Ультрамар.

Порой карты вообще не поясняют, зачем нужно формировать новый орден, совершенно не давая никаких намёков касательно того, от чего должен он быть защитой, с чем сражаться или где его надобно расположить. Процесс лишь указывает на то, что судьба требует создать новый орден, и так тому и быть.

КОНТРЕРА

Многие ордены были созданы по срочному приказу верховных лордов Терры с целью противостоять конкретной угрозе. Обычно, активность определённого известного врага усиливается до такого уровня, что один или несколько орденов формируется специально для борьбы с ним. Однако, ни один орден не сосредоточивается целиком на противостоянии только одному неприятелю, и даже если новое войско изначально создаётся для борьбы с определённым врагом, оно вскоре оставит след в истории, сражаясь с бесчисленным множеством разных угроз. Довольно часто созданный без конкретного круга обязанностей орден обретает особенно успешный опыт в противостоянии конкретному врагу и начинает считать это вопросом чести. Пример тому — Багровые Кулаки, ибо многие их войны велись с орочными империями, заполонившими пограничные регионы между сегментами Темпестус и Ультима. Некоторые ордены-крестоносцы захватили или получили родную планету в регионе, который завоевали, что, в свою очередь, возвело бастион на пути врага, если он попытается вернуться,



будь-то раскольники, чужаки или кто похуже.

Орки: Говорят, орки превосходят людей числом. Их воинственные империи существуют во всех уголках галактики, и их границы часто (агрессивно) соприкасаются с границами Империиума. И хоть любой существующий ныне орден сражался с орками когда-либо в своей истории, многие расквартированы столь близко к их империям, что сражаются с орками чуть ли не каждый день.

Хаос: Космодесантники особенно ненавидят легионы-предатели, ибо некогда они были братьями. Когда предатели стали служить Хаосу, они совершили самые ужасные из грехов. Как минимум двадцать орденов были сформированы с явной целью защищать область вокруг Кадианских врат от вторжений Хаоса.

Повстанцы: Многие области Империиума поражены анархией, и даже без вмешательства Хаоса или чужаков это лишённые законов пустоши предателей и тиранов. Раскольники стремятся сбросить ярмо Терры, еретики проповедуют нечестивые доктрины, несовместимые с Пакс Империиум, и бесчисленное множество владык криминального мира намерено править своими владениями согласно собственным порочным прихотям. Если регион получил в качестве надсмотрщиков орден космодесанта, то, воистину, он пал крайне низко, хоть и всё ещё считается достойным спасения. Надо полагать, за столетие после того, как в такой области появится родной мир ордена космодесанта, она станет блистательным примером порядка и культуры!

Прочие чужаки: В галактике человечество далеко не одиноко — по факту, как раз наоборот, ибо она полна разумной жизни, большая часть коей настроена по отношению к людям враждебно. Не считая орков, почти никакие такие расы не стоят полноценного внимания ордена космодесанта, так как либо ограничены одним миром или скоплением, либо слишком непредсказуемы. Например, эльдар странствуют по галактике на мирах-кораблях, но не согласно любой схеме, которую Империиум мог бы легко предугадать. Обороняться от эльдарских нападений практически нереально, и существуют куда более ужасные враги на просторах вселенной, чем эта вымирающая раса. Так как тираниды появились у границ Империиума только в прошлом столетии, не было ещё создано орденов конкретно с целью защищать их от будущих вторжений, хотя Караул Смерти обратил самое пристальное внимание на эту проблему. Возможно, в будущие столетия будет сформировано новое основание для защиты от вторжений флотов-ульев. Или же, вероятно, уже слишком поздно...

Постоянное войско

Некоторые ордены созданы для боевых действий в определённых регионах, хотя, как и всегда, в своих войнах они могут исколесить все уголки Империиума. По сути, это тот случай, когда верховные лорды Терры посчитали определённую область недостаточно защищённой, и где расположение ордена космодесанта значительно усилит местные силы обороны. Даже имея в распоряжении лишь тысячу воинов, орден способен контролировать гигантскую

Таблица 1-1: Почему орден был основан?

Бросок 1к10	Причина
1-4	Стратегическое предвидение
5-6	Контрмера
7-8	Постоянное войско
9-10	Крестовый поход

территорию и вмешиваться в войны на многие световые годы вокруг. Присутствия родного мира десантников в соседнем скоплении часто достаточно, чтобы останавливать вторжения и нападения из множества окружающих секторов, ибо десантники способны в мгновение ока выслать быстрые ударные крейсера, и очень мало какие враги устоят, если будут быстро и беспощадно атакованы одной-единственной ударной группой десантников.

Крестовый поход

Многие войны Империиума, на деле, являются масштабными крестовыми походами, в которых участвуют армии целых секторов с целью отвоевать утраченный кусок Империиума или навсегда покончить с конкретным врагом. Такие походы часто мобилизуют миллиарды солдат и тысячи космодесантников. Возможно, в прошлом, в лучшие времена Империиума, многие ордены Адептус Астартес были созданы с прицелом на такие вот мероприятия. Вероятно, будущие походы будут столь великими, что ради них приказывают приступить к новым основаниям, и об Адептус Астартес родятся новые легенды.

КОГДА БЫЛ ОСНОВАН НОВЫЙ ОРДЕН?

Чтобы выяснить, когда ваш орден был основан, либо выберите дату, которая вам более всего по душе, либо киньте согласно представленной таблице. Заметьте, что, так как точные даты двадцати шести уже случившихся оснований точно неизвестны (кроме последнего, которое случилось в 738-ом году 41-го тысячелетия), имеются лишь грубо очерченные периоды.

Никто не знает точной даты каждого основания или сколько точно орденов были сформированы в ходе каждого из них. Логично предположить, что с каждым новым основанием число созданных орденов будет только расти, ибо последовательные поколения наследников будут давать всё больше и больше геносемени, которое пойдёт на новые ордены. Однако, история Империиума никогда не текла размеренно и помнит огромное число бедствий галактического масштаба. Кроме того, большая часть генетического наследия космодесанта была запятнана порчей и разложением, и с течением времени стало только хуже. Хоть и известно, сколько точно орденов были созданы во втором основании, записи о последующих фрагментарны или целиком спрятаны, да и часто противоречат друг другу.



ТАБЛИЦА 1-2: КОГДА ОРДЕН БЫЛ ОСНОВАН?

Бросок 1к100	Период, когда был основан орден
1	31-ое тысячелетие (орден утверждает, что родился во втором основании, хотя практически не существует свидетельств, чтобы подтвердить данное притязание)
2-5	32-ое тысячелетие (в славную Эпоху возрождения)
6-10	33-ое тысячелетие (в самый разгар времени Свержения)
11-20	34-ое тысячелетие (рядом с почтенными усопшими во время Года призраков)
21-30	35-ое тысячелетие (совсем незадолго до Воя)
31-40	36-ое тысячелетие (во время Прасовета Нова-Терры)
41-50	37-ое тысячелетие (вскоре после кульминации Власти крови)
51-60	38-ое тысячелетие (в преддверие Великой чистки в 20-ом году 37-го тысячелетия)
61-70	39-ое тысячелетие (спустя полтысячи лет после разгрома Апостолов Слепого короля)
71-80	40-ое тысячелетие (когда Империум погружался в эпоху Угасания)
81-95	41-ое тысячелетие (двадцать шестое и последнее известное основание)
96-100	Неизвестно (орден столь сильно пострадал от войны, что его архивы были утеряны, а носители истории – убиты. Орден, хоть и восстановился, но утратил свою историю, и должен написать новую)

ГЕНОСЕМЯ

«Даже погибший продолжает жить в крови братьев и деяниях ордена».

– старший аптекарий Сол Конна из Звёздных Драконов

НАСКОЛЬКО ЧИСТО ГЕНОСЕМЯ ОРДЕНА?

Возможно, единственное по-настоящему важное соображение при создании вашего собственного ордена – источник геносемени и насколько «чистым» является его наследие. Даже орден, созданный при помощи геносемени прародителя столь же чистого, сколь Ультрадесант, всё ещё способен обрести дефекты в генетическом наследии, когда часть зигот окажется слишком нестабильной спустя множество поколений без возможности обратить процесс вспять.

Большинство игроков предпочтёт решить самостоятельно, от какого прародителя произошёл их орден. Однако, таблица 1-3: «Прародитель» даёт возможность определить его случайным образом, и принимает во внимание тот факт, что некоторые прародители располагают большим запасом геносемени для создания новых орденов, а другие имеют намного меньше или вообще ничего.

Правила для Ультрадесанта, Кровавых Ангелов, Тёмных Ангелов и Космических Волков присутствуют в ОКП **Deathwatch**, а Имперские Кулаки описаны на стр. 46 этой книги. Будущие дополнения, возможно, будут описывать недостающие ордены, так что, если выпал тот, у кого пока что нет правил, игроку должно будет сделать повторный бросок.

Определив, какой легион первого основания предоставил основу для геносемени нового ордена, воспользуйтесь шаблоном для создания персонажа. Например, боевой брат из ордена с генетическим наследием Ультрадесанта следует всем обычным правилам для персонажей из Ультрадесанта, включая характеры, события, способности режима одиночки и режима команды, и так далее. Однако, не все

ТАБЛИЦА 1-3: ПРАРОДИТЕЛЬ

Бросок 1к100	Результат
1-50	Ультрадесант
51-65	Кровавые Ангелы
66-80	Тёмные Ангелы
81-85	Имперские Кулаки
86-90	Белые Шрамы
91-94	Гвардия Ворона
95-98	Железные Руки
99	Космические Волки
100	Саламандры

НАСЛЕДНИКИ НАСЛЕДНИКОВ?

ОКП **Deathwatch** даёт полные и детальные правила для Штормовых Стражей и Чёрных Храмовников, а данное дополнение включает в себя простые правила для отображения нескольких самых известных (или печально известных) орденов-наследников. Более чем возможно, что данные наследники породили дальнейшие поколения, следующие собственным традициям по сравнению с традициями изначального легиона. Например, Чёрные Храмовники – наследники Имперских Кулаков, но располагают собственным, уникальным набором правил с целью отобразить уникальный характер ордена. И хоть новый наследник Имперских Кулаков может быть создан при помощи геносемени непосредственно Кулаков, он также может воспользоваться запасами Храмовников. Если вы хотите, чтобы ваш орден был потомком одного из таких выделяющихся наследников, просто выберите любой из них (такой, как Штормовые Стражи) или положитесь на волю случая. Например, если по таблице 1-3: «Прародитель» вам выпали Имперские Кулаки, вы можете пойти дальше и выбрать между Чёрными Храмовниками и Багровыми Кулаками, у которых есть свои собственные правила, и использовать их в качестве шаблона для персонажей из выбранного ордена.

Таблица 1-5: ХАРАКТЕР КОДЕКСА

Бросок 1к10	Результат
1	Быстрее ветра
2	Уничтожение и очищение
3	Никакой пощады или передышки
4	Чистота превыше всего
5	Последователи Марса
6	Зри, но будь незримым
7	Не позволяй чужаку жить
8	Искореняй деятельность еретиков
9	Братья по оружию
10	Поддерживай честь Императора

наследники следуют традициям прародителя или разделяют генетическое наследие целиком. Пока одни ордены создаются при помощи «чистого» геносемени прародителей, другие получают семя от последних поколений наследников того же легиона. Таким образом, орден из двадцать шестого основания способен, по факту, иметь «более чистое» генетическое наследие, чем, например, один из шестого, в зависимости от того, какой прародитель или наследник предоставил геносемя. В рамках игры это имеет значение потому, что игроки могут захотеть узнать, насколько сильно новый орден похож на своего родителя. Это можно решить самостоятельно или случайным образом определить при помощи таблицы 1-4: «Чистота геносемени».

Таблица 1-4: ЧИСТОТА ГЕНОСЕМЕНИ

Бросок 1к10	Результат
1-5	Чистое: Новый орден – прямой потомок своего прародителя. Он, скорее всего, будет поддерживать тесные связи с ним и многими братьями-наследниками, и со всей серьёзностью следовать общим традициям. Персонажи, прибывшие из подобных орденов, следуют всем правилам своего прародителя.
6-7	Новое поколение: Были предприняты попытки «искоренить» настоящие или мнимые изъяны геносемени прародителя, что привело к некоторым отклонениям. Такие ордены часто стремятся сформировать собственные традиции и написать свою историю, устремляя взгляд скорее в будущее, чем в прошлое. С орден-родителем могут сохраняться частичные связи, но столь же велик шанс, что новый орден будет действовать совершенно в одиночку. Персонажи из такого ордена следуют всем правилам персонажей из родительского, но не привязаны к его поведению. Вместо использования поведения прародителя выберите или сделайте бросок по таблице 1-5: «Характеры Кодекса», чтобы определить его случайным образом.
8-9	Изменённое геносемя: По тем или иным причинам геносемя ордена чуть-чуть изменилось, в силу чего некоторые зиготы деградировали. Хотя частично связи с прародителем и поддерживаются, боевых братьев ордена избегают, ибо они слегка отличаются от других собратьев. Персонажи из такого ордена следуют обычным правилам для прародителя, но должны сделать бросок по таблице 1-7: «Деградация геносемени».
10	Испорченное: Появился серьёзный изъян, что выделяет орден на фоне братьев-наследников. Орден, страдающий от тех или иных изъянов, часто вынужден самостоятельно творить свою судьбу, либо смирившись с реальностью, либо отчаянно борясь с ней. Одни стремятся обрести славу, несмотря на изъян, пока другие поддаются ему и горят ярко, хоть и очень недолго. Персонажи, пришедшие из подобного ордена, следуют обычным правилам для прародителя, но имеют 50/50 шанс на или использование орденского поведения, или бросок по таблице 1-5: «Характеры Кодекса». Кроме того, они должны сделать бросок по таблице 1-8: «Изъяны ордена».

ХАРАКТЕРЫ КОДЕКСА

Нижеследующие поведения задуманы с целью отображать особенности, что могут проявляться у разных орденов, обладающих хотя бы немного собственными традициями и историей, но, всё же, сохраняющих часть связей с орденом-прародителем и другими наследниками. Несколько поколений орден мог быть отрезан от родителя, а родная планета может находиться на удалении в сотни или даже тысячи световых лет, так что расстояние тоже способствует отличиям. Стоит заметить, что эти поведения, как таковые, не являются столь же «экстремальными» или детальными, сколь те, что включены в полный набор орденских правил. Так сложилось более всего потому, что ордены с таким набором существуют уже довольно давно или выделяются чем-то столь уникальным, что выделяет их из основной массы и требует выдать им несколько собственных правил. Во-вторых, игрокам стоит действительно творить собственные ордены, но не ради обретения абстрактного преимущества за счёт нескольких правил, а ради воплощения в жизнь творческих позывов и реализации возможности чаще получать награду за творческий отыгрыш роли.

Игрокам стоит скрещивать характеры Кодекса с боевыми доктринами со страницы 27. Часто и то, и то сливается тем или иным образом воедино и отлично дополняет друг друга. Если же они не кажутся хорошим примером взаимодействия, то или выберите новую пару, или (что куда веселее!) придумайте объяснение столь необычной комбинации.

БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

Все космодесантники в конкретном ордене связаны друг с другом общим генетическим наследием и годами сражений плечом к плечу. И, хоть отдельные боевые братья на службе в рядах Караула Смерти и испытывают затруднения с укреплением чувства товарищества с целью включить в этот список всех посторонних, другие не испытывают в этом вопросе вообще никаких проблем и считают всех десантников братьями, независимо от орденов и прародителей. Таким образом, нет ничего, что бы тот или иной брат не сделал для товарища-десантника, вплоть до самопожертвования ради общего дела, дабы другие смогли выжить. Единственным недостатком такой черты характера является то, что боевой брат может начать презирать всех, кто не входит в ряды Адептус Астартес, считая (зачастую оправданно), что никто не способен достичь их стандартов.

УНИЧТОЖЕНИЕ И ОЧИЩЕНИЕ

Те ордены, что демонстрируют такую особенность, считают, что от врага не должно остаться и следа на том месте, где он был повержен, дабы не пачкать землю. Попросту убить неприятеля редко будет достаточным — боевые братья жаждут сжечь труп, уничтожить культуру, спалить города и очистить миры от жизни, дабы не осталось и следа от существования чужаков. И, хоть некоторые служители Ордо Ксенос и верят, что мудро было бы добывать и изучать оружие врага, такие боевые братья считают, что подобное мнение в лучшем случае безрассудно, а в худшем — еретично. Они часто предпочитают вооружение, которое сжигает, испепеляет, распыляет на атомы или разрывает врага на

куски, особенно тяготея к огнемётам, мель- и плазмаганам, ибо все они идеальны для очищения от порчи чужаков, демонов и еретиков.

НИКАКОЙ ПОЩАДЫ ИЛИ ПЕРЕДЫШКИ

Хоть все космодесантники неутомимы в достижении поставленных целей, некоторые способны столь фанатично выполнять задания, что все прочие вопросы отходят на второй план. Эти боевые братья не понимают, что такое поражение, и скорее погибнут, чем признают, что сражение безнадежно. Они упрямы пред лицом невзгод и способны на самые вызывающие благоговение отважные поступки. Однако, порой подобные братья, случалось, игнорировали то, что считают второстепенными проблемами, иногда даже в ущерб более глобальной стратегической ситуации. Некоторые даже, как известно, не выполняли приказы вышестоящих офицеров, когда служили частью смешанных сил из отделений от нескольких орденов, или когда служили отдельно как члены Караула Смерти.



ЧИСТОТА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Боевые братья такого ордена не терпят никаких налётов на генетические отклонения, что в людях вообще, что в других орденах космодесанта. И, хоть все десантники ненавидят мутантов, эти братья видят порчу везде, куда б ни смотрели, и всегда начеку в вопросе генетической нестабильности в собственном геносеме и геносеме других орденов. Они считают даже союзных недолюдей чудовищами и отказываются служить вместе с ними, и порой поступают таким же образом по отношению к тем братским орденам, у которых есть необычные генетические черты, особенно это касается Космических Волков и Саламандр. Сражаясь же с теми, кого они воспринимают нечистыми, эти боевые братья совершенно необузданны, но часто с трудом функционируют в ликвидационных командах Караула Смерти, в которых присутствуют братья, которые те считают нечистыми, в том или ином виде.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ МАРСА

Хоть и все космодесантники применяют снаряжение, кое почти все люди считают примером чудес прогресса, у некоторых есть доступ к самым таинственным и почитаемым образцам оружия, доспехов и прочих устройств. Такие ордены непременно сохраняют тесные связи с Адептус Механикус, вероятно, послужив плечом к плечу со служителями Омниссии в прошлой кампании, что сформировало взаимную связь, которую обе группы весьма ценят. При помощи тренировок и доступа к подобным шедеврам боевые братья выработали определённые навыки в использовании продвинутого снаряжения и знают, как выжать из подобных штук максимум. Эти братья вместо простого вооружения предпочитают более сложное, и, служа в Карауле, идеальны, когда ликвидационная команда получает специализированное снаряжение или необычные устройства, особенно те, что достали из таинственных глубин хранилища «Омега» в сердце караульной станции «Эриох».

ЗРИ, НО БУДЬ НЕЗРИМЫМ

Боевой брат отлично осознаёт пользу тихого и незаметного наблюдения за врагом, нанося удар лишь когда цель наиболее слаба и уязвима. Орден прячется в ночи и тенях, атакуя неприятеля с неожиданных направлений, чтобы позже вновь исчезнуть. Такие ордены пестуют в своих братьях терпение и изворотливую хитрость, и считают тех, кто сломя голову рвётся в бой, безрассудными и грубыми.

БЫСТРЕЕ ВЕТРА

Боевые братья такого ордена могут превосходно наносить быстрые удары и устраивать молниеносные рейды, но эта черта относится ко всем граням их характера. Они столь же скоры на гнев, как и на веселье. Они могут быть нетерпеливыми, но проявлять значительную личную инициативу. Хоть и не являясь торопливыми или безрассудными, такие братья верят в превосходство мгновенных действий над тщательным планированием, и пользуются любым шансом атаковать неприятеля.

НЕ ПОЗВОЛЬ ЧУЖАКУ ЖИТЬ

Орден участвовал в бесчисленных войнах с ксеносами, уничтожив множество их видов, дабы враги Императора раз и навсегда оставили галактику. Отдельные такие ордены могли пострадать от рук (или когтей, или щупалец) хищных чужацких тварей и выпестовать особую ненависть к определённой разновидности ксеносов, или, что справедливо, к ним всем. Они часто верят в святость человеческого тела, считая его созданным по образу и подобию Императора, и, потому, могут отказаться от применения имплантатов, если только не по крайней нужде. И хоть некоторые ордены могут терпеть существование рас вроде эльдар или тау, эти – нет. Они, скорее, всадят снаряд из болтера в голову чужацкого посланника, чем поверят любому сказанному им слову, даже если такое действие приведёт к тотальной войне.

ИСКОРЕНЯЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЕРЕТИКОВ

Учения орденского культа сосредоточены на множестве преступлений против человечества от рук еретиков и раскольников. Вероятно, причина в том, что орден сражался в крестовом походе против такого врага и выработал особую ненависть к тем представителям человечества, кто способен отвернуться от света Императора и перейти на сторону прочих, менее достойных богов. Боевые братья такого склада ума часто нетерпимы к более необычным разновидностям имперского культа, порой даже доходя до того, чтобы объявлять эти ветви учения еретическими. Они могут даже увидеть лёгкий намёк на ересь в традициях других орденов – черта характера, приводившая не раз к конфликтам с другими братьями из Адептус Астартес.

ПОДДЕРЖИВАЙ ЧЕСТЬ ИМПЕРАТОРА

Практически все ордены почитают Императора не как бога, что проповедует Экклезиархия, но как уважаемого предка и отцовскую фигуру – того, по чьему образу и подобию были созданы примархи, и чья кровь, таким образом, течёт и в их жилах. Более всего они верят в то, что Император направит руку и защитит, и восхваления его у них всегда на устах. Набранные из таких орденов боевые братья вечно стремятся проявить себя в глазах Императора, совершая великие подвиги во славу Его. Более того, такие братья могут быть надменными и горделивыми, предпочитая идти в смелые лобовые атаки вместо ставки на скрытность, дабы враг знал, что конец его близок, и дрожал пред мощью возлюбленных сынов Императора Человечества.

ДЕГРАДАЦИЯ ГЕНОСЕМЕНИ

Даже самые благородные из орденов с наиславнейшей историей могут пострадать от нестабильного геносемени. В одних случаях оно столь древнее, что за тысячелетия неизбежны незначительные отклонения. В других же они случаются неожиданно как побочные эффекты от попытки разобраться с другой проблемой. Таким образом, любой орден, от первого основания, до двадцать шестого, может демонстрировать отклонения в геносемени. Например, у Имперских Кулаков нет железы Бетчера и зигот анабиозной мембраны, и, так как их геносемя уже нестабильно, эту особенность унаследовали многие их потомки, включая Чёрных Храмовников. Зиготы Саламандр прореагировали с радиацией, от коей страдает их родной мир, таким образом, что глаза у них светятся тёмно-красным, а кожа имеет почти что насыщенно чёрный оттенок, что делает их внешний вид довольно устрашающим, хоть и без особых недостатков.

Орден, созданный при помощи семени Ультрадесанта, почти никогда не демонстрирует каких-либо отклонений, ибо семя их прародителя — одно из чистейших. Нельзя сказать, к тому же, что, если и есть деградация, то страдают зиготы — скорее, это случится в результате внешних факторов вроде повреждений из-за нахождения в мутлирующей окружающей среде, неудачной манипуляции с генами или даже влияния ксеносов.

Таблица 1-6: ШАНС МУТАЦИЙ ГЕНОСЕМЕНИ

Прародитель	Шанс деградации
Ультрадесант	10%
Кровавые Ангелы	50%
Тёмные Ангелы	10%
Имперские Кулаки	10%
Белые Шрамы	20%
Гвардия Ворона	20%
Железные Руки	20%
Космические Волки	75%
Саламандры	90%

Деградация геносемени обычно возникает только в результате броска по таблице 1-4: «Чистота геносемени», но таблица 1-6: «Шанс мутации геносемени» сделана для того, чтобы придать больше глубины и повлиять на шанс согласно новому генетическому наследию ордена. Если наличие мутации определено благодаря этой таблице, есть 90% шанс, что она идентична любой другой мутации прародителя (если у него они вообще есть). Например, наследник Имперских Кулаков имеет 90% шанс на отсутствие имплантатов в виде железы Бетчера и анабиозной мембраны. Если же решено, что есть другая мутация, киньте по таблице 1-7: «Деградация геносемени».

Таблица 1-7: ДЕГРАДАЦИЯ ГЕНОСЕМЕНИ

Бросок Результат
1к10

- Ярко выраженная омофagia:** Попробовав однажды плоть врага, у боевых братьев ордена выработалась стремление использовать омофagia. ПИ, столкнувшийся с возможностью принять участие в поедании плоти павшего врага, должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** или сразу же приступить к делу, хочет он того или нет.
- Сверхчувствительный оккулов:** Орган, позволяющий космодесантникам видеть в условиях тусклого освещения, стал слишком чувствительным, работая невероятно эффективно в темноте, но страдая в условиях яркого света. Персонаж может видеть в полной темноте, как если бы это тусклое освещение, и при тусклом свете, будто это яркий свет. Однако, если он снимет шлем в условиях яркого освещения, то получит -10 ко всем проверкам Бдительности.
- Мутировавший каталептический узел:** Имплантат, позволяющий боевым братьям погружаться в полусон, в коем они способны оставаться наеку, выработал опасное отклонение. Космодесантник не способен нормально спать и бодрствует целые дни, даже недели напролёт без какого-либо эффекта. Однако, когда сон-таки приходит, порой практически без предупреждения, он может длиться множество дней кряду.
- Оолитовые выделения:** Работа оолитической почки ордена не сбалансирована, так что кожа боевых братьев приобретает необычный оттенок из-за её выделений. Космические Акулы (к примеру) имеют серую кожу, а Саламандры — кожу оттенка вулканической породы. Возможен целый ряд иных цветов, более специфические из которых могут считаться по-настоящему беспокоящей мутацией.
- Пугающий голос:** Из-за нарушения в работе железы Бетчера или чего-то, связанного с ней, братья ордена демонстрируют необычные голосовые особенности. Например, кто-то не способен говорить громче, чем свистящим шёпотом, равно как прочие имеют низкий рокошующий бас или говорят словно потусторонним голосом. Союзники могут воспринять этот эффект с беспокойством, врагам же, скорее, он покажется по-настоящему устрашающим. Все космодесантники с этим недостатком имеют талант Пугающий голос.
- Утраченная зигота:** Одна из орденских зигот совсем перестала функционировать. Выберите один из имплантатов, описанных на странице 34 ОКП **Deathwatch** — игровые плюсы этого имплантата более не работают. В некоторых случаях игроку стоит договориться с МИ насчёт конкретики эффекта, ибо эффекты некоторых имплантатов влияют на другие способности, умения и таланты персонажа.
- Обречённые:** Орден, утративший способность воспроизводить чёрный панцирь или прогеноидные зиготы обречён. Без первого последующие поколения космодесантников не смогут взаимодействовать с силовыми доспехами, а без второго последующих поколений вообще не будет. Боевые братья с этой мутацией сами по себе в порядке, но знают, что, если аптекариям ордена не удастся найти лекарство, они будут последними членами ордена.
- Многочисленные отклонения:** киньте к3 раз по таблице, перебрасывая повторные результаты (включая этот).

ИЗЪЯНЫ ОРДЕНА

Некоторые ордены страдают от изъянов, которые перестают быть просто мутацией зигот и становятся их отличительной чертой. Порой изъян связан с вылившимся почти что в катастрофу генетическим сбоем, но не менее часто он связан и с самой сутью примарха-прародителя, источником набора рекрутов или ещё каким малопонятным фактором. Многие такие дефекты – обоюдоострые мечи, которые дают неслыханные преимущества, но уравниваются ужасными недостатками. Именно эта судьба постигла Кровавых Ангелов, ибо их собственный изъян является одновременно как источником благородства и стремления к совершенству во всех делах, так и проклятием, заставляющим переживать в пылу битвы предсмертные мгновения возлюбленного примарха.

Изъяны ордена генерируются в результате броска по таблице 1-4: «Чистота геносемени». Узнав, что дефект существует, либо выберите его самостоятельно, либо определите случайным образом при помощи таблицы 1-8: «Изъян ордена».

Представленные здесь дефекты обеспечивают общий фундамент, от которого игрок и МИ могут двигаться дальше. Их можно использовать как основу для тематического взаимодействия в рядах ликвидационной команды и с другими персонажами вне её. Однако, не стоит воспринимать их как поведение, это, скорее, общие намётки для истории персонажа.

Таблица 1-9: «Отсутствующие или неактивные зиготы»

Бросок	Проявление
01-08	Каталептический узел
09-17	Преомнор
18-26	Омофагия
27-35	Оккулоб
36-44	Ухо Лимана
45-53	Анабиозная мембрана
54-62	Оолитическая почка
63-71	Нейроглоттис
72-80	Мукраноид
81-89	Железа Бетчера
90-98	Меланохромный орган
99-00	Бросьте по таблице два раза

ОГРАНИЧЕННЫЕ ИЛИ ОТСУТСТВУЮЩИЕ ЗИГОТЫ

Когда создаётся новый орден-наследник, геносемя не всегда оказывается наилучшего качества, и, временами, часть имплантатов может работать хуже или вообще отказать. Таблица ниже предоставляет случайный список имплантатов, которые у новообразованного ордена не

Таблица 1-8: Изъян ордена

Бросок
1к10

1-2	У нас нет друзей: В силу множества различных причин боевые братья ордена или не пользуются доверием других имперских сил, или сами избегают контактов с посторонними. Такие братья редко служат в рядах Караула, но те, кто способен справиться с недоверием или заслужить похвалу других десантников, обретают в процессе немало почестей.
3-4	Цвета – наша гордость: Хотя все ордены немало гордятся своими символикаой и геральдикой, некоторые гордятся настолько сильно, что считают всё, что может скрыть их, признаком трусости. Они носят свои цвета с достоинством и активно применяют наспинные знамёна, чтобы сразу же заявить о своём присутствии на поле боя. Некоторые боевые братья могут не соглашаться с традицией Караула закрашивать на доспехах членов место, куда наносится апокрифическая клятва. Некоторые даже отказались от этого, прослужив в Карауле лишь недолгое время прежде, чем озлобленными вернуться в родной орден. Другие же со временем справились с высокомерием и заслужили место в анналах Долгой вахты.
5-6	Подозрения – наша вера: Существуют ордены, испытывающие ко многим прочим ветвям Империи изрядное презрение, будь-то санкционированные псайкеры, чиновники, члены Экклезиархии или даже Инквизиция. Возможно, между ними ранее были конфликты, либо же орден попросту столь высокого мнения о себе, что все прочие заслуживают лишь презрение, ну, или им действительно есть что скрывать. Выберите одну имперскую организацию (см. врезку «Столпы Империи» на стр. 125 ОКП <i>Deathwatch</i>), помимо космодесанта. Орден презирает конкретно эту службу до крайности, и его братья постоянно отказываются работать с ней или на неё.
7-8	Лицом к лицу: Орден не видит чести ни в какой другой разновидности боя, кроме как лицом к лицу, один на один. Он отбрасывает многие иные аспекты ведения боевых действий, и всегда стремится нанести смертельный удар лично, в самом пекле битвы. Боевые братья из такого ордена по причине характера или муштры косо смотрят на любую другую тактику, и часто их переполняет жажда лично лицезреть смерть врага. Одни даже позволяют себе творить кровавые ритуалы с целью показать склонность к ближнему бою вроде скальпирования или вырывания ещё бьющегося сердца неприятеля прямо у него на глазах.
9-10	Орденский культ: Каждый орден почитает Императора, примарха-прародителя и собственных героев согласно своим традициям, некоторые из коих крайне плохо стыкуются с догмами Имперской Веры. Этот конкретный орден выработал столь странные или экзотические ритуальные практики, что даже собраты-космодесантники сторонятся их. Эти практики разнятся от кровавых и суровых обрядов, до тёмных победных празднеств, которые лучше оставить на откуп воображению игроков! Боевой брат на службе Караулу Смерти может быть вынужден скрывать наихудшие крайности культа своего ордена, даже от наиболее сплочённых членов своей ликвидационной команды и практиковать их тайно в одиночестве, дабы они не вызвали отвращения или подозрений.

работают. Её можно взять на вооружение, если выпал результат 6-8 по таблице 1-7: «Деградация геносемени». В некоторых случаях игроку стоит посоветоваться с МИ, если отсутствие одного из имплантатов влияет на прочие параметры, умения или таланты.

МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Ниже представлена случайная таблица для определения уникальных параметров ордена.

ТАБЛИЦА 1-10: «МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК ОРДЕНА»

Бросок 1к100	Результат
01-10	Орден неумоимо обучается обращению с болтером каждый день в комбинации с молитвами Богу-Императору. Десантники из этого ордена получают +5 к Дальнему Бою и +5 к Силе воли.
11-20	Воины этого ордена проходят более жёсткую психо-обработку, чем другие. Они получают +5 к Силе воли и +5 к Интеллекту.
21-30	Славясь в равной мере владением и стрелковым оружием, и мечом, десантники из этого ордена пользуются большим спросом в Карауле Смерти. Они получают +5 к Дальнему Бою и +5 к Ближнему Бою.
31-40	Геносемя этого ордена усиливает хитрость и силу. Десантники получают +5 к Восприятию и +5 к Силе.
41-50	Адептус Астартес из этого ордена обладают эффективной и гибкой боевой доктриной. Они получают +2 раны и +5 к любой характеристике по выбору игрока.
51-60	Долг превыше смерти – подходящий девиз для десантников из этого ордена. Часто они будут продолжать сражаться там, где другие пали. Они получают +5 к Выносливости и +5 к Силе воли.
61-70	Молниеносные нападения, вдохновляющие соратников совершать ещё более славные подвиги, являются визитной карточкой данного ордена. Десантники получают +5 к Ловкости и +5 к Общительности.
71-80	Воины-учёные из этого ордена часто замечали те вещи, что ускользнули от внимания их более фанатичных товарищей. Они получают +5 к Восприятию и +5 к Интеллекту.
81-90	Члены этого ордена известны во всех уголках Империи за как владение мечом, так и умение командовать в гуще битвы. Они получают +5 к Ближнему Бою и +5 к Общительности.
91-00	Этот орден предпочитает гибкую тактику или обладает особенно чистым геносеменем. Десантники получают +5 к двум характеристикам на усмотрение игрока.



ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ

«Чти своих предков, ибо они оберегают тебя даже сейчас».

– сержант скаутов Кхарок из Покорителей

Кто является героем ордена?

У каждого ордена есть отцы-основатели – герои, написавшие первые страницы его славной истории. Это могут быть воины, вышедшие из другого ордена, возможно, даже прародители из рядов первого основания, или же первые истинные сыновья самого ордена. Помимо вопроса, кем были эти воины, есть ещё вопрос – почему их так почитают? Победили ли они некоего врага, даровали ли их деяния ордену имя, геральдику или родную планету? Все эти возможности создают фундамент для орденских легенд, кои могут вдохновлять игрока во время отыгрыша роли.

Во-первых, кто является величайшим героем ордена путём броска по таблице 1-11: «Легендарные фигуры»? Для определения менее известных персонажей (таких, как товарищи и соратники героя, или более поздние фигуры) сделайте по таблице ещё один бросок. А чтобы узнать, почему вашего героя так почитают, бросьте по таблице 1-12: «Легендарные деяния».

Таблица 1-11: «Легендарные фигуры»

Бросок 1к100	Результат
1-20	Боевой брат, вышедший из рядов наследника второго основания или даже легиона первого основания, который и обеспечил новый орден геносеменем. Киньте по таблице ещё раз, чтобы определить, каким именно воином он был. Перебросьте, если снова выпал данный вариант.
21-50	магистр ордена
50-60	старший библиарий
61-70	магистр святости
71-73	магистр кузни
74	магистр флота
75	старший аптекарий
76-85	ротный капитан (киньте 1к10, чтобы выбрать роту).
86-90	сержант отделения (киньте 1к10 дважды, чтобы выбрать роту и отделение).
90-99	боевой брат (киньте 1к10 дважды, чтобы выбрать роту и отделение).
100	специалист по вашему выбору (библиарий, капеллан, технодесантник, водитель, пилот и т.д.).

Таблица 1-12: «Легендарные деяния»

Бросок 1к100	Результат
1-25	Персонажа знают как грозу орков – настолько, что его имя мерзкие зеленокожие помнят и по сей день.
26-50	Персонаж был упорным противником слуг Хаоса, и сразил князя демонов.
51-70	Герой возглавил славную кампанию против армии повстанцев, разбив неприятеля и вернув весь сектор к свету Императора.
71-85	Персонаж возглавил атаку на рукотворный мир эльдар, высадившись на нём и нанеся тем ужаснейшие потери перед отступлением. Он и его орден зловредные эльдар ненавидят особенно сильно, ибо для них это событие всё ещё свежо в памяти.
86-90	Герой был потерян для ордена в ходе перемещения по Варпу; однако, его потомки имеют причины считать, что он всё ещё жив, и однажды, оваянный славой, вернётся к ним.
91-95	Герой первым столкнулся с какой-либо недавно обнаруженной расой чужаков и, в конце концов, целиком её истребил. Столетия спустя лишь орден помнит имя расы, столь старательно она и все её творения были защищены.
96-100	Герой возглавлял орден во множестве славных кампаний, поразив сотни величайших чемпионов врага. В итоге, он погиб из-за предавших его подданных Императора, став жертвой ассасина, который поразил героя снарядом повышенной бронейности на поле боя. Причина убийства так и осталась тайной, но орден питает особую ненависть к служителям Официо Ассасинорум и по сей день.

РОДНОЙ МИР

«И эта земля будет принадлежать вам, и станете вы её хозяевами, а народы её склонятся перед вами».

– грамота об основании ордена Красных Когтей, подписанная верховным лордом Ханикхасом

КАКОВ ТИП РОДНОГО МИРА ОРДЕНА?

Миры Империи делятся на разные категории согласно невероятному количеству факторов, но их можно поделить на полу-абстрактные группы, которые перечислены ниже. Почти все ордены космодесанта располагают крепостью-монастырём на планете, где набирают рекрутов, но так бывает не всегда. Например, если Космические Волки набирают их исключительно на Фенрисе, где у них также расположена крепость-монастырь «Клык», Багровые Кулаки расквартированы на цивилизованной планете Мир Ринна, но набирают пополнение на прочих планетах в регионе.

Степень, до которой природа родного мира отражает суть ордена и его боевых братьев, невероятно разнообразна, и во многих случаях это попросту вопрос придумывания интересных деталей касательно истории персонажа, вокруг коих можно формировать идеи о будущих приключениях.

МИР-УЛЕЙ

Империи не может функционировать без богатых планет, и те, что содержат большие запасы природных и желанных ресурсов, безжалостно эксплуатируются. Эти ресурсы порождают промышленность, которую обслуживает гигантское население, что тут же и рождается или завозится из других мест. Жители мира теснятся в промышленных центрах, называемых городами-ульями, дабы можно было занять как можно больший объём поверхности, как только возможно, а рабочую силу можно было контролировать и концентрировать в одном месте для наибольшей отдачи. Правители Империи не заботятся о качестве жизни собственных работников; лишь о том, чтобы квоты выполнялись, а добыча не прекращалась. В таких условиях большое количество людей неизбежно скатывается в нищету и анархию, и, хоть кузни и мануфактуры управляются железной рукой, огромные куски таких городов часто приходят в упадок и перестают быть нужными по мере того, как строятся новые участки. В подземельях под городами преступные группировки сражаются за власть над территорией, и из их рядов часто набираются кандидаты в космодесантники (как правило, насильно).

У десантников, расквартированных на мире-улье, скорее всего, крепость-монастырь будет стоять в стороне от основной массы населения. Одни могут возвести базу на самых верхних уровнях города, среди высоких шпилей, но большинство, скорее, присвоит себе изолированный регион далеко за пределами загрязнённых пустошей. Помимо стабильного источника рекрутов в силу специфики природы города-улья, орден имеет доступ к практически бесконечным поставкам военного имущества, и очень вероятно, что руководитель каждого города обязан, согласно древнему закону, обеспечивать орден долей того, что производит местная промышленность, в обмен на защиту, что даёт присутствие десантников.

ТАБЛИЦА 1-13: ТИП РОДНОГО МИРА ОРДЕНА

Бросок 1к100	Результат
--------------	-----------

1-30	Мир-улей
------	----------

31-60	Дикий мир
-------	-----------

61-70	Средневековый мир
-------	-------------------

71-80	Цивилизованный мир
-------	--------------------

81-90	Необитаемый мир
-------	-----------------

91-100	Кочевой
--------	---------

Если ваш орден набирает рекрутов не только дома, киньте кубик столько раз, сколько посчитаете нужным, чтобы определить, какие ещё разновидности планет в ходу, игнорируя кочевой результат.

ДИКИЙ МИР

Планеты, колонизированные тысячи лет назад, задолго до эпохи Империи, и которые постепенно скатились до доисторического варварства из-за длительных периодов изоляции или других, менее предсказуемых факторов. В охватывающей всю галактику империи, использующей самые мощные технологии, копье и топор остаются, пожалуй, самым распространённым оружием, ибо множество миров попадает в эту категорию – вероятно, даже больше, чем в любую другую. Так как все ресурсы уходят на ключевые стратегические планеты, нет ни единой причины тратить усилия на попытку «цивилизировать» аборигенов бесчисленных диких миров. Во многих случаях это лишит Империю действительно ценного инструмента, ибо обитатели таких планет, по определению, являются одними из самых выносливых и подходящих рекрутов, которых только можно найти. Соответственно, многие ордены космодесанта селятся на таких мирах, поближе к источнику своих рекрутов.

Расквартированный на дикой планете орден, скорее всего, будет держаться на расстоянии от населения, и крепость-монастырь будет стоять на далёком и недоступном острове или среди вершин горных кражей. Цитадель Кровавых Ангелов построена на одной из лун родной планеты, а звёздный форт Мортифакторов висит на орбите. В большинстве случаев свирепость племён, из коих орден набирает рекрутов, слерживается тренировками, промывкой мозгов и психо-обработкой, которые необходимо проходить всем неофитам, но иногда орден обретает уникальность как раз благодаря природе населения планеты, наследуя не только воинственные качества, но и многие уникальные культурные особенности.

МИР СМЕРТИ

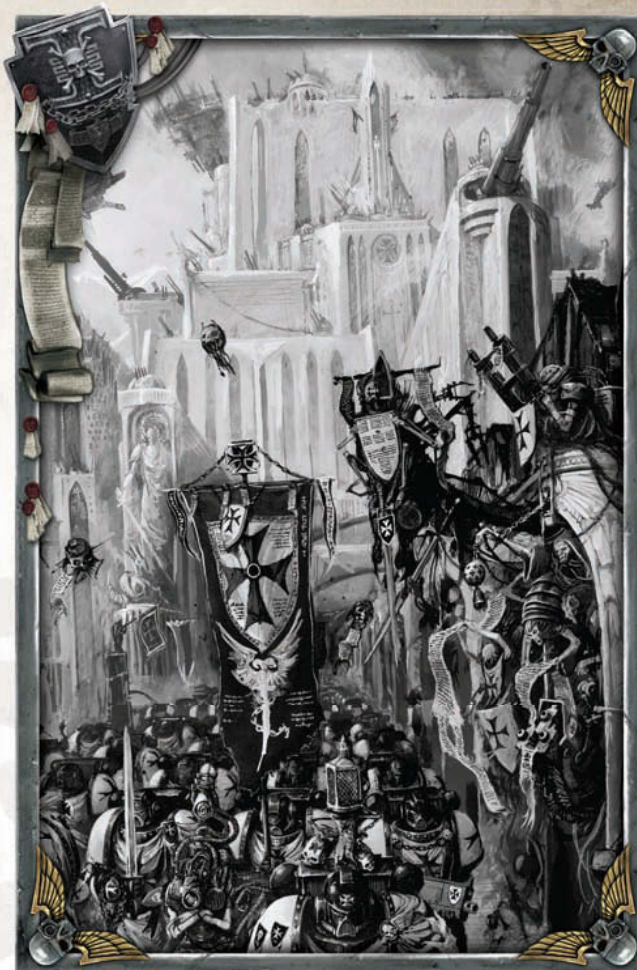
Планеты столь непригодные для жизни, что, если там не присутствуют никакие жизненно важные ресурсы, у человечества вообще нет ни единой причины ступить на их поверхность. Хотя этот вид планет характерен разными типами ландшафта, многие утопают в джунглях, где растут плотоядные растения не менее опасные, чем хищные звери; там даже сам воздух ядовит. Большинство миров смерти невозможно заселить, ибо каждое живое существо словно бы намерено изгнать всех нарушителей, как если бы тут заправлял некий всеобъемлющий и крайне злобный интеллект. Лишь горстка таких миров заселена, но жизнь там — ежедневная, если не ежечасная, борьба за выживание, где один неверный шаг значит смерть в слюнявой пасти какого-нибудь жуткого хищника. Культуры такого плана, порождающие людей, способных дожить до совершеннолетия в подобных местах, являются одними из самых ценных источников новобранцев для космодесантников, так как сам факт выживания вплоть до совершеннолетия делает кандидата одним из самых живучих людей, которых только может породить человечество.

Ордены, зовущие мир смерти домом, наверняка будут экспертами по ведению боевых действий на той конкретной разновидности местности, которая преобладает на планете. Это значит не просто максимальную эффективность использовать данный ландшафт в своих целях, пережить всё наихудшее, что тот способен противопоставить боевым братьям, и даже обратить всё это против неприятеля. Заняв мир смерти, орден будет вынужден постоянно защищаться от него; этот факт регулярно проверяет братьев на прочность даже тогда, когда они не сражаются с врагами Империиума. Хотя некоторые и возводят свои крепости-монастыри на орбите, прочие предпочитают жить в самой смертоносной местности, оттачивая все навыки даже за пределы уже легендарных умений Адептус Астартес.

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ МИР

Местное население или выросло из примитивных племенных образований диких миров, или деградировало из более развитого общества. В любом случае, внешние причины, что привели к таким изменениям, специально или нет, более вероятны. Население средневекового мира развито на более-менее стабильные национальные государства, в коих широкие слои общества связаны запутанной паутиной вассальных обязательств. В технологическом плане большая часть жителей не ведаёт о сложных механизмах, но может пользоваться простейшим огнестрельным оружием, которое тут же и производится. Не подлежит сомнению, что только правящая верхушка планеты может быть в курсе, что такое Империиум. Большая часть населения всё ещё верит в старые суеверия, и лишь один шаг отделяет их от диких варваров. Многими такими мирами правит железной рукой военная аристократия, постоянно ведущая жестокие войны, часто — против собственных же подданных. У таких сословий кодекс воина является основным и священным законом, даже самые незначительные оскорбления чести приводят к поединку, часто — до смерти.

Ордены, что используют средневековые миры в качестве базы, могут держаться от населения на расстоянии, как и на диких мирах, но могут и превратиться в далёких повелителей, верховных королей или тайные воинские ордены. Крепость-монастырь на такой планете наверняка будет жителями



считаться некой неприступной цитаделью, где обитают великие герои, и станет предметом невероятного количества легенд и мифов.

ЦИВИЛИЗОВАННЫЙ МИР

Категория «цивилизованный мир» описывает большое количество обществ и уровней технологического развития, но, в среднем, такие миры будут неотъемлемой частью более крупного сектора, с торговыми путями к соседним планетам. Связи с прочими планетами и народами — достаточно обычное дело, как минимум, среди высших слоёв общества, и люди считают себя гражданами Империиума. Население этих миров живёт достаточно неплохо (для 41го тысячелетия!), но именно этот факт делает их менее пригодным источником для набора новобранцев для Адептус Астартес, чем многие другие разновидности. В обществе, где младенец почти гарантированно достигнет совершеннолетия, не став жертвой того или иного голодного хищного зверя или не попав в рабство к враждебному племени, инстинкты выживания сравнительно малоразвиты и вряд ли породят подходящее сырьё для космодесантников. Лишь самые развитые цивилизованные миры поставляют Адептус Астартес рекрутов, и это, как правило, общества с сильным воинским кодексом, который укоренился за сотни поколений службы, возможно, благодаря тщательному насаждению правящей воинской верхушкой. Царство Ультрамар — именно такой регион, где, несмотря на неплохой уровень жизни, каждая семья мечтает, чтобы их сына приняли в ряды Ультрадесантников, и гарантирует, что ребёнок будет вымуштрован до мозга костей, как только научится ходить.



Лишь те цивилизованные миры, что поддерживают самые строгие военные традиции, могут подойти Адептус Астартес в качестве источника новобранцев. На части таких планет орден становится самым высоким уровнем сословного и военизированного общества, целиком сосредоточенного на военных достижениях, где все стремятся брать пример с космодесантников. В большинстве случаев орден, назвавший такую планету домом, держится от подданных на расстоянии, предпочитая уединение, хотя, порой, офицеры ордена целиком интегрированы в более широкую систему традиций, обязательств и службы.

НЕОБИТАЕМЫЙ МИР

Множество орденов предпочитает сохранять секретность и скрываться от близлежащих населённых планет. К счастью для них, никогда нет недостатка в бесплодных или по каким-либо иным причинам необитаемых планет, кои подошли бы в качестве оперативных баз. Факт, что даже очевидно бесплодная, лишённая атмосферы скала может скрывать одно из самых могучих военных подразделений в арсенале Человечества, более чем способен отпугнуть многих потенциальных врагов, и кто знает, сколько блуждающих изгоев наткнулись на действующую крепость-монастырь в ходе изучения тех или иных изолированных миров и не дожили до момента, когда смогли бы об этом поведать?

Орден, использующие изолированные и необитаемые планеты в качестве родного мира, вынуждены всюду искать источники новобранцев, но они редко базируются далеко от миров, кои им полагаются для набора. Такие орден могут набирать рекрутов на множестве соседних планет, от племён диких миров, до банд миров-ульев и других разновидностей. Смешение нескольких источников в одном потоке неофитов означает свой ряд проблем, но, в конце концов, даёт более широкий набор навыков и качеств, которые хорошо послужат ордену в любой ситуации.

КОЧЕВОЙ ОРДЕН

Ордена флотского базирования зовут домом свои огромные космические корабли. Часто это уникальные артефакты старше эпохи Империи, или, в случае крепости-монастыря Тёмных Ангелов – гигантский кусок того, что осталось от их планеты, в коем сделали помещения и разместили самые крупные варп-двигатели. Многие такие орден летают по галактике по очень длинным маршрутам, тратя столетия на пересечение одного сегмента, пока прочие ограничивают свои перемещения древними и наследственными сферами влияния и областями ответственности.

Кочевые орден набирают рекрутов на множестве планет. Порой у них есть эксклюзивные права на набор на каких-то определённых планетах, хотя их население может вообще ничего не знать о подобных договорённостях. Другие же предпочитают находить новые общества, вечно выискивая многообещающих кандидатов. Если обнаружен великолепный источник, часть орденов строит небольшие форпосты, дабы следить за населением и проверять кандидатов, как в случае с Чёрными Храмовниками. Отыскав крайне ценный источник новобранцев, некоторые кочевые орден могут даже забыть о жизни странников, объявить мир своим и построить там крепость-монастырь.

Из-за тенденции набирать рекрутов на многих и разных мирах кочевые орден менее склонны, как прочие, унаследовать традиции и обычаи тех сообществ, из коих они их набирают. Например, один из орденских магистров

Тёмных Ангелов родился среди примитивных охотников за головами дикого мира Киммерия. Однако, он считается одним из самых благородных и харизматичных лидеров ордена, в том числе по причине самой сути Тёмных Ангелов – она столь развита и глубока, что даже самые экстремальные внешние влияния ничего могут с ней сделать.

Кроме того, размер и статус флота ордена Космодесанта тоже стоит принимать во внимание. При желании, простой случайный метод для генерирования результатов предполагает бросок 1k10 для определения числа кораблей во флоте. Далее, киньте ещё k10, где итог 1-5 будет обозначать, что флот имеет повреждённые суда или ещё какие технические проблемы, а итог 6-10 – что он в отличной форме и готов к бою.

ЛАНДШАФТ РОДНОГО МИРА

«Сначала научитесь сражаться в собственном дворе, затем – как воевать с врагом на поле боя».

– сержант скаутов Холька из Белых Шрамов

Какой ландшафт преобладает на родном мире ордена? Хотя Администратум классифицирует миры Империи по их функциям (как описано в предыдущей части), каждый вид может как располагать немалым разнообразием типов местности, так и быть покрыт одним-единственным, ибо почему бы и нет? Например, мир-улей может быть выжженной пепельной пустошью – или его высокие шпили могут казаться островами пластами среди бесконечного моря джунглей. Миры смерти часто представляются смертоносными джунглями, но с той же лёгкостью могут быть и океаническими планетами. Вид ландшафта, среди коего орден возвёл крепость-монастырь, может как слабо влиять на его природу, так и значительно, особенно, если ландшафт определяет качества тех людей, из которых набираются рекруты. Если вы захотите решить, какая местность наиболее характерна для родного мира ордена, выберите или определите случайно из нижеследующих вариантов.

Заметьте, что, хоть многие из этих разновидностей и можно объединить в уже описанные ранее категории, другие – взаимоисключающие. Так же, некоторые могут казаться взаимоисключающими, на первый взгляд, но, при некоторой доле воображения, их всё же можно объединять с другими. Например, мир смерти с городами выглядит противоречивым, но что, если злобная экосистема планеты восстала против населения, и некогда густо заселённые города ныне превратились в пост-апокалиптические руины, утопающие в удушающей лозе? Океанический мир-улей может состоять из герметичных сот на дне моря или стоять на воде благодаря гигантским рукотворным островам. В 41-ом тысячелетии возможно почти всё!

По решению МИ персонажи, вышедшие из рядов нового ордена, могут получать бонусы при нахождении в той разновидности ландшафта, который преобладает на их родном мире. Это стоит делать лишь тогда, когда орден придаёт ему особую важность, и тогда МИ может подумать над введением штрафов для остального ландшафта.

Джунгли

Мир покрыт практически непроходимыми джунглями. Поселения обычно ограничены прибрежными регионами или возвышенностями, где растительность не такая густая. Миры-джунгли часто являются опасными для людей, ибо малейшая царапина может кончиться смертоносной бактериальной инфекцией, и хищные создания охотятся на беспечных путников. Несмотря на сложности постройки городов в подобных местах, миры-джунгли часто ценятся за товары, которые можно синтезировать из бесчисленного множества местных растений, от крайне эффективных лекарств, до откровенных наркотиков.

Подвиды данной категории включают в себя планеты, где есть большие области, покрытые болотами, топями и трясины. Также подойдут многие миры с густыми лесами.

Пустыня

Пустынные миры засушливы, безводны и, как правило, лишены всякой жизни. Одни состоят из относительно безвредных кремниевых частиц, а другие, напротив, являются результатом эрозии из-за более экзотических материалов. В зависимости от исходного компонента, из коего и сформированы пустыни, они могут быть какого только угодно цвета, от тёмно-красных, богатых железом пустынь Марса и ярко-лазурных морей дюн Нова Лемурии, до удушливых серных пустошей Уркухарта IV. Такие миры редко имеют большое население, если только ради обеспечения рабочей силы жильём не были возведены ульи, но даже тогда гигантские куски поверхности никто не трогает и не исследует, кроме неприхотливых пустынных кочевников, кланов мутантов или тех, кто хотел бы избежать нежеланного внимания.



Таблица 1-14: Ландшафт родного мира ордена

Бросок 1к100	Результат
1-25	Джунгли
26-50	Пустыня
51-60	Лёд
61-65	Океан
66-75	Пустошь
76-80	Города
81-85	Мёртвый
86-90	Лишённый атмосферы
90-99	Умеренный

Лёд

Комбинация из низких температур и большого объёма жидкости укрыла планету льдом. Хотя многие из них – всего лишь безвредная замороженная вода, хватает и тех, что состоят из куда более экзотических и часто крайне токсичных веществ. Людская жизнь на таких планетах либо жестока, проста и коротка, либо полагается на герметичные экосистемы, чтобы поддерживать достаточную для жизни температуру. Обледеневший Фенрис, родной мир Космических Волков, ледяная пустошь, усеянная действующими вулканами, и порождает одних из самых выносливых кандидатов во всём Империи.

Океан

Крайне маленький процент поверхности планеты находится выше уровня моря, и та суша, что-таки есть, выглядит как сотни тысяч крошечных островков или же один большой континент. И хотя многие океанические миры покрыты водными массивами, в коих кипит жизнь, немало и таких морей, которые состоят из куда более экзотических и потенциально опасных веществ. Большинство элементов имеет температуру плавления либо слишком высокую, либо слишком низкую, так что жизнь попросту невозможна в океанах, где этот элемент преобладает; поэтому, в общем и целом, планеты, используемые космодесантниками как родные миры, способны поддерживать жизнь и, как правило, куда менее токсичны по химическому составу. Впрочем, даже если окружающая среда и способна поддерживать жизнь, природа этой жизни очень разнообразна от одного мира к другому. Многие океанические планеты также входят в категорию миров смерти, ибо их моря кишат хищными созданиями.



Пустошь

Многие планеты из категории миров-ульев большей частью усеяны загрязнёнными пустошами – результат тысячелетий добычи ресурсов и промышленной переработки. Другие планеты могли превратиться в пустоши из-за войн, непредвиденных катастроф, космических явлений или же направленных действий. Где людская жизнь существует в таких природных условиях, там люди часто выносливы и находчивы – идеал в качестве рекрутов для Адептус Астартес. Более того, опустошаемые ветрами пустыри – идеальное место для крепости-монастыря, ибо суровость и недоступность местности лишь ещё больше укрепляют обороноспособность ордена.

УНИКАЛЬНЫЕ ПСИХОСИЛЫ

Создание набора психических сил, характерных для вашего собственного ордена, выходит за пределы данной книги. Однако, есть ряд сил из других источников, таких, как **Ascension** из **Dark Heresy** и ОКП **Rogue Trader**. Кроме того, если настолько хочется своих уникальных сил, игрокам рекомендуется посоветоваться с МИ для определения того, какие силы будут подходящими, и придумать те, что лучше всего будут соответствовать кампании.

ГОРОДА

Пригодные для жизни миры – редкий ресурс в галактике, и человечество – не единственная раса, которая звала многие миры своим домом за прошедшую вечность. Бесчисленные расы строили поселения, которые, в ряде случаев, разрастались так, что охватывали целые континенты. И хоть одни города стоят тысячелетиями, другие – нет, и, рано или поздно, приходят в упадок и разруху. Некоторые планеты усеяны большим количеством пост-апокалиптических руин, медленно рассыпающихся в труху, так как природа возвращает себе то, что принадлежит ей. Большинство орденов избегает строительства крепости-монастыря слишком близко к активно растущим мегаполисам, а некоторые из них окопались среди развалин погибших городов и стали великолепными экспертами во всех аспектах боевых действий в подобном окружении.

МЁРТВЫЙ МИР

Мёртвые миры демонстрировали признаки жизни тысячи лет назад, но с тех пор превратились в безжизненные и бесплодные камни. Такие места полны ужаса и окутаны космическим страхом, так что лишь космодесантники, или те, кто может стать одним из них, могут там выжить и не поддаться совершеннейшему безумию. Что послужило причиной того, что эти планеты растеряли всё величие – неизвестно; часто это вопрос невероятных тайн и причина для беспокойства высших эшелонов власти в Империи. Некоторые мёртвые миры служат космодесанту домом из-за стратегического положения, сравнительной изолированности или по причине того, что ордену приказали защищать регион от возвращения древней угрозы, которая, собственно, и стала причиной столь ужасной судьбы планеты.

ЛИШЁННЫЕ АТМОСФЕРЫ

Лишённые атмосферы миры – просто бесплодные куски камня и льда, и, воистину, редко способны поддерживать жизнь. Иногда орден космодесанта построит крепость-монастырь в таком месте, часто из-за местоположения или потому, что орден желает оставаться в неприкосновенности и изоляции. Это является и преимуществом, и недостатком – враги поймут, что штурмовать крепость в такой среде будет стоить невероятных усилий, но, скорее всего, ордену придётся искать рекрутов далеко отсюда.

УМЕРЕННЫЙ

На многих мирах нет одного преобладающего типа местности, но множество их, практически как древняя Терра задолго до войн, что превратили её поверхность в безжизненные пустоши. Пожалуй, самым хорошо известным примером родного мира ордена космодесанта, попадающего в эту категорию, будет Ультрамар, дом для ордена Ультрадесанта. Ультрамар – планета невероятной природной красоты, с величественными горными кряжами и бесконечными просторами девственных лесов.

ОТНОШЕНИЯ С РОДНЫМ МИРОМ

«Господин? Верховный шаман племени Краснокрылых вновь у ворот. Он спрашивает, не могли бы мы, слугаеи, призвать гнев могучего небесного огнедышащего дракона на племя Серостопых...»

— орденский серв Адулок Хол, хранитель очага при магистре Траурных Мечей

Как орден управляет родным миром? Орден является наивысшей властью на своей планете, обладая полным контролем над всеми землями и живущими там людьми. Магистр имеет те же полномочия, что и планетарный губернатор, а, по факту, потенциально даже больше, ибо политическая и военная сила его — значительно масштабнее. И хоть большинство орденов мало уделяет внимания делам населения родной планеты, некоторые всё же участвуют в них в разной степени. Эти ситуации можно обобщить как прямое правление, протекторат и опосредованный контроль, как расписано ниже.

ПРЯМОЕ ПРАВЛЕНИЕ

Орден правит родным миром и подданными напрямую, и его руководящий состав считается теми представителями высшей власти. Десантники относительно редко уделяют время практическим рассуждениям об администрировании родной планеты, и даже в тех случаях, когда это происходит, более прозаические детали часто отдаются на откуп орденским сервам или лидерам из народа. Преимущество прямого правления в том, что орден может навязать подданным любые требования, влияя на развитие так, чтобы мир лучше порождал многообещающих кандидатов. Во времена настоящих войн десантники могут взять под прямой контроль планетарные вооружённые силы, порой даже командирова своих офицеров в качестве генералов армий не-Астартес.

ПРОТЕКТОРАТ

Некоторые орденны передают управление подданными в руки местного правящего класса, издавая глобальные директивы, но сохраняя дистанцию. Десантники считаются номинальными лидерами, и могут даже посещать традиционные мероприятия и службы, такие, как фестиваль восхождения Императора или его местный аналог. В общем и целом, люди благоговеют перед ними, даже если редко видят, и каждая семья стремится к тому, чтобы одного из сыновей избрали для службы в их рядах. Если же родной мир подвергнется вторжению врага, десантники могут перейти к прямому правлению на время кризиса, ну или, как минимум, имеют власть диктовать общую стратегию местным планетарным силам.

ОПОСРЕДОВАННЫЙ КОНТРОЛЬ

Многие орденны объявляют определённую планету своей, но правят только номинально, не принимая, на деле, никакого участия в жизни подданных. Воистину, часто они предпочитают, чтобы источник рекрутов оставался как можно «чище», поддерживая людей в одном и том же состоянии, словно мухи в янтаре, дабы те поставляли идеальных кандидатов, как и должно было быть с самого

Таблица 1-15: Отношения с родным миром

Бросок 1к10	Результат
1	Прямое правление
2-4	Протекторат
5-10	Опосредованный контроль

начала. Если даже население о десантниках и знает, это далёкие, полумифические фигуры, чьё появление предзнаменует великие события. В случае, если миру угрожает враг, десантники почти наверняка возьмут на себя бремя его защиты, но не столь наверняка захотят взаимодействовать с населением напрямую.

ОРГАНИЗАЦИЯ

«Как написано в «Кодексе», так и надобно поступать».

— Марней Калгар, магистр Ультрадесанта

НАСКОЛЬКО ТОЧНО ОРДЕН СЛЕДУЕТ «КОДЕКСУ АСТАРТЕС»?

Подавляющее большинство орденов космодесанта произошло от Ультрадесанта, а потому придерживается положений «Кодекса Астартес». Сам Ультрадесант следует ему до последней запятой, и это также верно для прочих их наследников, стремящихся брать пример. Другие же орденны адаптируют учения Жилимана к собственному генетическому или культурному наследию, но, хоть и могут отклоняться в ряде вопросов, следуют заповедям «Кодекса», в общем и целом. Наконец, есть горстка орденов, чья организация и методы мало похожи на то, что описано в нём.

Определение того, насколько точно (или нет) орден следует «Кодексу», многое говорит об его боевых братях, а также создаёт прочный фундамент для отыгрыша роли персонажем из него, особенно в вопросе взаимодействий с персонажами из других орденов. Если это наследник Ультрадесанта, он будет практически наверняка следовать «Кодексу» как можно точнее, но даже если и нет, то всё ещё высок шанс на согласие с большей частью его мудрости. Лишь несколько орденов далеко отошли от него, и самые крайние примеры — Космические Волки и Чёрные Храмовники.

Таблица 1-16: Организация наследников Ультрадесанта

Бросьте по таблице, если ваш орден — наследник легиона Ультрадесанта.

Бросок 1к10	Результат
1-7	Кодексный орден
8-9	Отличающийся орден
10	Уникальная организация (заметьте, что наследник Ультрадесанта, ушедший от «Кодекса» так далеко, имеет все шансы на то, что прародитель осудит его, а братья-наследники будут избегать)

ТАБЛИЦА 1-17: ОРГАНИЗАЦИЯ ДРУГИХ НАСЛЕДНИКОВ

Бросок 1к10	Результат
1-5	Кодексный орден
6-8	Отличающийся орден
9-10	Уникальная организация

КОДЕКСНЫЙ ОРДЕН

Следует ему практически дословно, применяя описанные там организацию, тактики, детали униформы и тысячу иных моментов. «Кодекс» даёт немало свободы во многих аспектах, предлагая в рамках конкретной проблемы не одно решение, но множество вероятных вариантов действий. Таким образом, даже орден, что считают себя самыми верными приверженцами мудрости Жиллимана, могут предпочитать какой-то подход больше прочих. Порой, между строго следующими «Кодексу» десанниками возникают разногласия. Те, кто крепко его придерживается, обладают невероятной самоуверенностью, ничуть не сомневаясь в знании, что являются воплощением присущих Адептус Астартес наилучших качеств. Порой, они могут быть консерваторами или слишком критически относиться к тем, кто думает не так, как они.

ОТЛИЧАЮЩИЙСЯ ОРДЕН

Организация таких орденов отклонилась от «Кодекса», но не слишком сильно. Такие отклонения включают в себя применение специализированных подразделений, таких, как уникальные 1-ая и 2-ая роты Тёмных Ангелов, но в остальных вопросах орден, как правило, всё же следует «Кодексу». Прочие же используют специализированные отделения в иных пропорциях по сравнению с предпочитаемыми «Кодексом», например, предпочитая выставлять больше штурмовых отделений вместо тактических, а некоторые даже имеют больше предписанных десяти рот. Боевые братья из такого ордена обычно более гибко мыслят по сравнению с более тесно следующими положениям «Кодекса», но не всегда способны вселять такую же уверенность, что и они.

УНИКАЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

Очень малое число орденов можно описать как по-настоящему уникальное, и даже они имеют немало схожих качеств с многими иными орденами. В большинстве случаев это первое основание или наследник первого основания, и учения их собственного примарха никогда целиком не сходились с учениями Робаута Жиллимана. Одни отличаются своей природой не меньше, чем организацией и тактиками — например, как свирепые, но всё ещё компанейские Космические Волки, равно как другие нарушают те или иные фундаментальные принципы «Кодекса» — такие, как Чёрные Храмовники, чья общая численность, как считается, значительно превосходит установленную Жиллиманом тысячу. Боевые братья из этих орденов часто столь же негибки в своих привычках, как и верные приверженцы «Кодекса», но являются экспертами в какой-то конкретной области. Например, Чёрные Храмовники — мастера ближнего боя, но жертвуют дальновидным вооружением, а Космические Волки всегда рвутся в бой, но порой переоценивают свои силы и откусывают кусок больше, чем способны проглотить.

БОЕВАЯ ДОКТРИНА

«И станут они ангелами смерти».

— «Кодекс Астартес»

Как орден предпочитает воевать? Хотя Адептус Астартес, по определению, являются мастерами во всех аспектах боевых действий, многие орден начинают предпочитать один способ их ведения другим. Годы сражений против определённого врага могут отшлифовать особенно эффективный метод до блеска, или же специализация может быть результатом самой природы ордена и его геносемени. Например, Кровавые Ангелы великолепны в ближнем бою, куда они направляют гнев, ставший итогом их изъятия. «Кодекс Астартес» проповедует сбалансированный подход к ведению боевых действий, поэтому все порождённые Ультрадесантом или его наследниками орден, вряд ли будут стремиться к применению одной и той же боевой доктрины в ущерб всем остальным, но существует больше тысячи орденов, ни один из которых не является копией другого.

Ниже представлены несколько возможных боевых доктрин. Если ваш орден — наследник Ультрадесанта, ему стоит следовать положениям из «Кодекса», если только у вас нет веской причины поступать иначе и хорошей идеи для истории ордена, которая бы это обосновывала.

КОДЕКСНАЯ БОЕВАЯ ДОКТРИНА

Орден соблюдает положения «Кодекса Астартес», выставляя на поле боя сбалансированное сочетание отделений тактических десантников, штурмовиков и опустошителей, помимо предусмотренного дополнения в виде подразделений поддержки. Касаемо реализации планов боевых действий, командиры ордена верны гибкости, способны и хотят менять подход к бою в любой момент. Такие орден, всё ещё могут, впрочем, отходить от «Кодекса» в вопросах, не имеющих прямой связи с тактикой и организацией подразделений.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Орден предпочитает выигрывать битвы при помощи штурмовых отрядов и тактик. Такие орден могут, на первый взгляд, вроде бы следовать организационным доктринам «Кодекса», но, на деле, фокусироваться на ближнем бое, когда дело идёт к победе, или же, по факту, применять больше предписанного штурмовые отделения по сравнению с тактическими или опустошителями. В рамках данной специализации есть некоторая вариативность, которая обычно проистекает из природы геносемени ордена. Боевые братья одних орденов в ближнем бою собраны и неутомимы, других же — бешеные и практически неуправляемые.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Противоположность доктрине ближнего боя. Орден сосредоточен на стрельбе и предпочитает уничтожать неприятеля при помощи подавляющей огневой мощи. Для одних это вопрос чётко рассчитанного, практически научного применения обстрела с большой дистанции, пока прочие демонстрируют сверхъестественный инстинкт в нахождении слабых мест врага и уничтожении его с расстояния. Предпочитающие эту доктрину могут ещё

больше делиться на тех, кто предпочитает применение большого количества болтеров и штурмового оружия на ближней дистанции, и на тех, кто специализируется на дальнбойном тяжёлом вооружении. Некоторые могут выставлять больше положенного отделения опустошителей за счёт уменьшенного числа штурмовиков. Те же, кто предпочитает ближнюю дистанцию, будут чаще помещать бойцов в бронетранспортёры «Носорог», которые высаживаются тогда, когда враг находится в досягаемости их болтеров, и обрушивают на него опустошительный град реактивной смерти.

БРОНЕТАНКОВЫЙ НАТИСК

Величайшее оружие любого ордена Космодесанта — его боевые братья, поэтому, в конце концов, подразделения вроде тяжёлой техники всегда являются вспомогательными. Несмотря на это, некоторые ордены выставляют больше предписанного бронетехнику и отдают им в своих тактиках намного больше места, чем другим элементам. Говорят, в тёмные дни ереси Гора могучие легионы космодесанта могли выставлять целые роты танков «Хищник» и других машин, но, увы, с тех пор это уже невозможно. Если магистр кузни ордена заказывает производство таких машин как «Лендрейдер» вместо прочих, он может теоретически поместить в них целую роту, обычно первую, но они будут по-любому действовать как крайне эффективные боевые машины, а не целая танковая рота. Большинство орденосов располагает приличным запасом бронетранспортёров вроде «Носорогов» и «Скачей» для переброски целых рот, и некоторые из них стали мастерами бронетанкового натиска, когда боевые братья выполняют задачи с ужасающей скоростью или обрушиваются на окопавшегося врага до того, как тот даже успеет приготовиться к обороне.

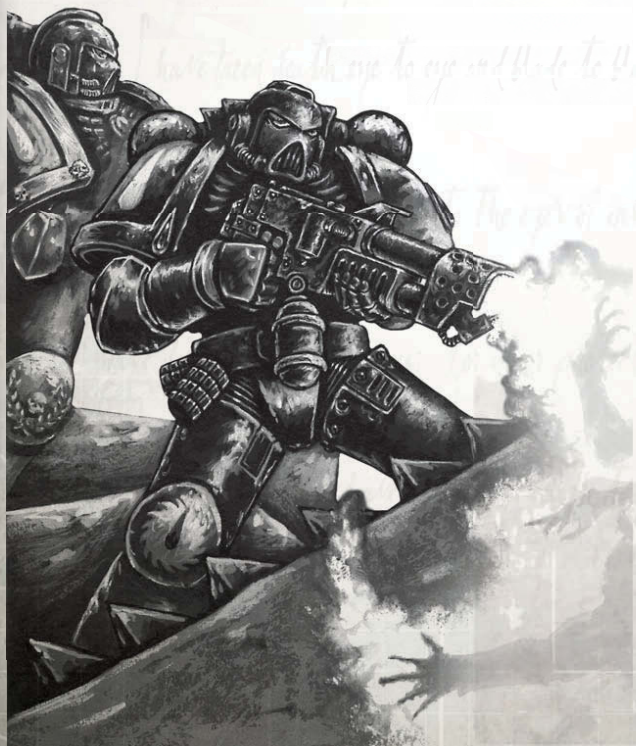


ТАБЛИЦА 1-18: БОЕВАЯ ДОКТРИНА

Учтите, что большинство орденосов придерживается сбалансированной и гибкой доктрины «Кодекса Астарес». Если ваш не придерживается, выберите наиболее понравившуюся доктрину или бросьте по таблице для случайного результата.

Бросок 1к10	Результат
1	Ближний бой
2	Дальний бой
3	Бронетанковый натиск
4	Скрытность
5	Молниеносный удар
6	Десантные капсулы
7	Атака «Грозовыми ястребами»
8	Осада
9	Шок и трепет
10	Устрашение

СКРЫТНОСТЬ

Всего несколько орденосов космодесанта специализируются на скрытных тактиках, ибо большинство гордится своей сутью, а враги так боятся их, что объявить о собственном присутствии заранее — оружие само по себе и не менее эффективное. Несмотря на это, есть несколько орденосов, которые превратили науку скрытного приближения, за коим следует ошеломляющий по силе натиск, в разновидность искусства, и не последним из таковых является орден Гвардии Ворона. Часть из них вводит небольшие изменения в доспехи и вооружение, скрываясь от обнаружения до самого последнего момента. Оружие с глушителем, проникновение под прикрытием нуль-шитов и доспехи с шумоподавлением — всё идёт в ход, дабы враг даже не подозревал о присутствии ордена, пока не будет нанесён смертельный удар.

МОЛНИЕНОСНЫЙ УДАР

Столь мощный натиск с такой неожиданной стороны, что никакая оборона невозможна, а враг разбит и совершенно рассеян. Специализирующиеся на этой тактике ордены обычно располагают крайне мобильными подразделениями, меняя тяжесть вооружения на подвижность. Эти отряды могут включать в себя большое количество отделений в «Носорогах», и, порой, техника будет немного переделана с целью увеличить скорость или дальность хода. Другие же применяют большое количество бойцов на мотоциклах, порой сажая на них (и на штурмовые мотоциклы) целые тактические отделения. Молниеносный удар часто идёт после скрытной рекогносцировки разведчиками — неофитами под командованием опытных сержантов, которые уже выполнили сотни операций. Они внимательно изучают вражеские позиции, передавая информацию на ультра-безопасной зашифрованной частоте основным силам, которые прячутся неподалёку.



ДЕСАНТНЫЕ КАПСУЛЫ

В народе космодесантники известны как «ангелы смерти» по многим причинам, в не меньшей степени из-за распространённой тактики высаживаться с орбиты в десантных капсулах. Некоторые ордены специализируются на этом, отточив до совершенства, дабы первое и последнее, что увидит враг во время атаки космодесантников — чёрные выхлопные облака дюжин десантных капсул, рассекающих небеса, и боевых братьев, высаживающихся позади неприятельских порядков и истребляющих его с безжалостной эффективностью. Так как таким образом можно высаживать любые типы подразделений, эта тактика редко требует сильно менять организацию, хотя кузни ордена могут сосредоточиться на постройке капсул в ущерб всем прочим механизмам и, так как бронетехнику нельзя быстро развернуть, орден может фокусироваться на пехотном натиске вместо бронетанкового. Кровавые Ангелы — пример ордена, считающего массированное применение десантных капсул наиболее совершенной демонстрацией мощи, которой являются Адептус Астарес.

АТАКА «ГРОВОНЫМИ ЯСТРЕБАМИ»

По сути, является вариацией высадки при помощи десантных капсул, жертвуя долей внезапности ради подавляющей огневой мощи кораблей. Десантно-штурмовые «Громовые ястребы» могут нести на борту до трёх отделений десантников, а некоторые переделывают с целью нести мотоциклетные отделения. Транспортники же берут

бронетехнику, два «Носорога» или один «Лендрейдер», которую подвешивают под брюхом. Силы, состоящие из обоих видов, могут высадить в сердце вражеских порядков целую роту — мощь, с коей мало какой неприятель способен справиться. Белые Шрамы используют эту тактику с устрашающей эффективностью, перебрасывая на передовую целые мотоциклетные отделения, которые втаптывают ошалевших врагов в пыль. Прочие ордены применяют «Громовых ястребов» для переброски на передовую штурмовиков — оснащённых прыжковыми ранцами бойцов, что спрыгивают с большой высоты из десантных отсеков прямо на врага, ревя цепными мечами и паля из болт-пистолетов.

ОСАДА

Затяжные осады, будь-то оборона или наступление — не та разновидность боевых действий, которую десантники практикуют, и обычно отдаётся на откуп куда более многочисленным армиям Имперской Гвардии. Несмотря на это, некоторые ордены исторически стали мастерами осад, либо же по темпераменту подходят разновидности войны, которая является уникальным сочетанием науки и убийства. Специализирующиеся на осадах десантники в ходе наступления обычно формируют острие копья, обрушивая немалую мощь на слабейшее звено в обороне неприятеля и разнося его любой ценой, что позволяет отрядам попроще перегруппироваться прежде, чем двинуться к следующей цели. Во время же обороны десантники определяют место, которое враг почти наверняка атакует первым, и удерживают его до последнего. Армия из полумиллиона имперских гвардейцев может полагаться на одну-единственную роту Космодесанта для взятия или удержания крепости, настолько эти ордены хороши.

ШОК И ТРЕПЕТ

При возможности часто натиск космодесантников превосходит обстрел ударными судами или боевыми баржами с орбиты вражеских позиций, что ослабляет сопротивление и подавляет волю врага и его способность сражаться. Некоторые ордены отточили эту способность до такой степени, что одного появления их кораблей в системе уже достаточно, чтобы вражеский фронт рассыпался. Любой, кто достаточно глуп, чтобы всё ещё сопротивляться, наверняка станет жертвой столь опустошительной бомбардировки, что и камня на камне не останется, и наземным силам попросту не будет работы. Часть орденов стала столь безнадежно опытной в такой тактике и настолько жаждет всё опустошать, что в случае необходимости освобождать захваченные врагом города от их помощи отказываются.

УСТРАШЕНИЕ

Для обычного имперского подданного даже один космодесантник — столь благоговейное и легендарное зрелище, что сама мысль о восстании попросту невозможна. Те же среди врагов человечества, что способны на рациональное мышление, точно так же сложат оружие от одного вида Адептус Астарес, гордо демонстрирующих свою геральдику

и бесстрашно идущих в наступление. Некоторые ордены основывают свою тактику на идее внушения врагу страха, даже сверх того, что уже внушают. Эти ордены используют универсальные символы смерти, включая украшение доспехов и машин стилизованными или настоящими черепами, и демонстрируют тела павших неприятельских лидеров, дабы все их последователи могли узреть в этом своё поражение. Они пользуются психологическими методами — такими, как молитвы капелланов по громкой связи и прочие мрачные предзнаменования надвигающегося рока. Цели выбираются так, чтобы максимально разрушить сеть командных и контрольных точек врага, с точечными ударами по офицерам и узлам связи, дабы некогда сплочённые армии превратились в разрозненные массы лишённых координации и абсолютно деморализованных банд.



СПОСОБНОСТИ РЕЖИМА ОДИНОЧКИ

Таблица 1-19 позволяет игроку разнообразить индивидуальный фокус ордена. Данные способности режима одиночки лишь несколько примеров, и являются лишь маленькой частью бесчисленного множества возможностей для вашего собственного ордена. Естественно, игрок может также захотеть посоветоваться с МИ по поводу лучшего способа придумать такую способность конкретно для своего ордена.

СПОСОБНОСТИ РЕЖИМА КОМАНДЫ

Таблицы на последующих страницах помогут игроку выбрать орденские способности в режиме команды. Таблица 1-20 нужна для наступательного манёвра, а 1-21 — для оборонительной стойки. Эти способности подчиняются всем нормальным правилам орденских способностей в режиме отделения на странице 247 ОКП Deathwatch. Представленные же здесь служат лишь рядом примеров, и являются лишь маленькой частью бесчисленного множества возможностей вашего собственного ордена. Естественно, игрок может также захотеть посоветоваться с МИ по поводу лучшего способа придумать способность для режима отделения конкретно для своего ордена.

Таблица 1-19: Способности режима одиночки

Бросок 1к100	Результат
01-30	Орден тщательно соблюдает рекомендации ордена-родителя касательно ведения боевых действий. Возьмите способность существующего ордена.
31-45	Этот орден очень хорош в определённых областях. Выберите два любых умения. На ранге 1 десантник вашего ордена может перебрасывать проваленные проверки этих умений (один раз за попытку), а на ранге 4 получает +10 ко всем их проверкам. На ранге 8 десантник вашего ордена получает бонусную степень успеха любых их проверок.
46-60	Из всех качеств данного ордена есть одна определённая характеристика, которая особенно выделяется. Выберите любую характеристику. На ранге 1 десантник вашего ордена может перебрасывать проваленные проверки этой характеристики (такие, как все проверки, основанные на Восприятии), а на ранге 4 он получает +10 к ней. На ранге 8 десантник вашего ордена получает бонусную степень успеха для любых проверок, где она задействована.
61-85	Быстрая реакция — конёк этого ордена. В одиночном режиме у боевого брата появляется талант Молниеносные рефлексy. На ранге 3 он получает +10 ко всем проверкам Уклонения, На ранге 5 — талант Мгновенная реакция, а на ранге 7 один раз за игровую сессию боевой брат может автоматически пройти любую проверку, основанную на Ловкости (в случае Встречной проверки результат брата всегда будет 01).
86-00	Этот орден тренирует своих братьев так, чтобы замечать малейшие всплески в Варпе, когда тот вторгается в реальный космос. Эта чувствительность к эфиру даёт персонажу умение Психическое в качестве изученного. Брат также может перебрасывать любые проваленные проверки Силы Воли при сопротивлении психическим силам.



ТАБЛИЦА 1-20: НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ МАНЁВРЫ

Бросок 1к100	Результат
01-30	Орден тщательно соблюдает рекомендации ордена-родителя касательно ведения боевых действий. Возьмите способность существующего ордена.
31-45	Прорыв осады Действие: Полное; Стоимость 3; Поддержание: да. Пока способность работает, боевой брат и все в его радиусе поддержки могут перебрасывать урон по врагам в укрытии. С результатом второго броска необходимо уже согласиться.
46-60	Тактическое совершенство Действие: Полное; Стоимость 3; Поддержание: да. Пока способность работает, боевой брат и все в его радиусе поддержки могут, за Свободное действие, осуществить ближнюю или дальнюю атаку стоимостью в Полудействие (стрелять можно только одиночными) и затем переместиться на Полудвижение. Персонаж, на кого распространяется данная способность, также может выйти из ближнего боя с врагом без штрафов.
61-85	Адская буря Действие: Полное; Стоимость 3; Поддержание: да. Пока способность работает, боевой брат и все в его радиусе поддержки получают таланты Неистовый натиск и Неистовство. На ранге 4 активация данной способности становится Полудействием.
86-00	Клятва отмщения Действие: Реакция; Стоимость 1; Поддержание: нет. Когда член ликвидационной команды получает урон, персонаж получает бонус в +4 к броскам на урон против атакующего. На ранге 5 эту способность можно сделать поддерживаемой (бонус к урону сохраняется, пока способность поддерживается).

ТАБЛИЦА 1-21: ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СТОЙКИ

Бросок 1к100	Результат
01-30	Орден тщательно соблюдает рекомендации ордена-родителя касательно ведения боевых действий. Возьмите способность существующего ордена.
31-45	Храбрость под шквалом огня Действие: Полное действие; Стоимость 1; Поддержание: нет. Боевой брат вдохновляет подчинённых на то, чтобы те не пасовали перед лицом опасности. После активации способности он и все в его радиусе поддержки могут тут же сбросить статус Подавлен. На ранге 4 также можно переместиться на Полудвижение за Свободное действие.
46-60	Лишь в смерти... Действие: Полное действие; Стоимость 3; Поддержание: да. Космодесантники из этого ордена почитаются по всему Империи за умение продолжать сражаться, даже получив тяжелейшие ранения. Пока способность работает, боевой брат и все в его радиусе поддержки игнорируют эффект любого Критического урона, который не сможет их сразить, пока способность не перестанет действовать. Как только это случилось, любой Критический урон, что был получен персонажами, сбрасывается в полной мере. Улучшить способность нельзя.
61-85	Быстрое продвижение Действие: Реакция; Стоимость 2; Поддержание: да. Члены ордена располагают необходимыми навыками и тренировкой для преодоления любой местности даже под самым жестоким градом огня. Пока способность работает, боевой брат и все в его радиусе поддержки, кто успешно уклонился от стрелковой атаки, могут потратить Реакцию и осуществить Полное движение. На ранге 4 они также могут перезарядить одно оружие, если это не требует более одного Полудействия или Полного действия.
86-00	Знание – сила Действие: Полудействие; Стоимость 3; Поддержание: да. Владея тайными и запрещенными знаниями, десантники из этого ордена могут легче бороться с колдовством и волшебю. Находясь под воздействием данной способности, боевой брат и все в его радиусе поддержки получают бонус в +10 к любым проверкам на сопротивление эффектам психических сил (сюда же могут входить попытки Уклонения). На ранге 4 этот бонус увеличивается до +20.

ОГРАНИЧЕНИЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ

Некоторые ордены не во всём следуют «Кодексу Астартес», и имеют уникальную организацию. Порой это выливается в то, что некоторые роли таким орденам недоступны. Для отображения этого таблица 1-22 решает, какая из специализаций будет недоступна. Бросок по ней должно делать только из-за выбора уникальной организации (см. таблицу 1-16 на стр. 26).

ОСОБОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Один из моментов, отличающих один орден от другого — предпочитаемые ими предметы экипировки. Таблица 1-23 представляет некоторые идеи касаясь тех вещей, которым новосозданный орден будет отдавать предпочтение. Бросок по ней надо делать только из-за выбора отличающейся или уникальной организации (см. стр. 26).

Таблица 1-22: ОГРАНИЧЕНИЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Бросок 1к100	Результат
01-20	Аптекарь
21-40	Штурмовик
41-60	Опустошитель
61-80	Технодесантник
81-97	Библиарий
98-00	Сделайте два броска по таблице или выберите нечто действительно необычное (например, у ордена нет скаутов, ветераны не формируют 1-ую роту и т.д.)

Таблица 1-23: ОСОБОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Бросок 1к100	Результат
01-10	Традиционное вооружение: Орден предпочитает одно конкретное оружие всем прочим. Выберите что-то одно в качестве традиционного оружия ордена. Примеры: силовой меч, болт-пистолет, мельтаган.
11-20	Тотемный амулет: Этот орден истово верит в изображения Императора или примарха. Боевой брат из этого ордена никогда не окажется в ситуации, когда у него нет иконы одного из них. Примеры: геральдика ордена на ожерелье, имперская аквила в виде татуировки над правым глазом.
21-30	Модифицированный прыжковый ранец: Боевые братья из такого ордена вносят изменения в прыжковые ранцы (при помощи технодесантника, конечно), чтобы выглядеть ещё величественнее для союзников и более устрашающе для врагов; преимущество это можно наблюдать в орденах, предпочитающих доктрину штурмового боя. Примеры: ранцам придаётся другая форма, вроде ангельских крыльев.
31-40	Звериный компаньон: Этот орден гордится тем, что воспитывает охотничьих животных для дополнительной поддержки в битвах, что более привычно для выходцев из диких миров. Примеры: фенрисийские волки, охотничьи птицы.
41-50	Редкое вооружение: Благодаря благословию Адептус Механикус или большой удаче этот орден располагает большим запасом оружия, что считается среди прочих довольно редким. Сражаться таковым воспринимается как знак почёта. Примеры: штурмовая пушка Астартес, перстневое оружие.
51-60	Благословлённое снаряжение: Обычным делом будет для членов этого ордена просить у капеллана благословения своего снаряжения перед битвой. Это умиротворяет боевого брата и позволяет ему лучше сосредоточиться на текущем задании.
61-70	Особый скакун: Если другие ордены могут держать животных как товарищей, то этот орден применяет их для того, для чего они и задуманы — перемещения. Примеры: фенрисийские волки, карнодоны, крайне недовольные гроксы.
71-80	Особенная техника: Этот орден предпочитает перемещаться по полю боя в более современных машинах. Хотя традиционным транспортным средством Космодесанта и является «Носорог», другие ордены могут применять более редкие в качестве основного транспорта машины. Примеры: модифицированный «Носорог», «Лендрейдер» или «Лендаспидер».
81-90	Предпочитаемый стиль боя: Орден предпочитает убивать врагов Бога-Императора человечества определённым образом. Примеры: болт-пистолет и цепной меч, парные силовые мечи, определённые модели болтера или боеприпасов.
91-00	Модифицированное вооружение: Когда орденские кузни производят оружие, то согласно стилю, характерному для ордена. Примеры: силовые сабли, болт-пистолет с утяжелённой задней частью для ударов в ближнем бою.

ВЕРОВАНИЯ

«Ни одна жизнь, потраченная во имя Императора, не потрачена напрасну».

– капеллан Хауис Аргенто из Багровых Кулаков

У каждого ордена есть свой собственный «орденский культ» – совокупность уникальных для него верований и практик. Особенности культа развиваются на протяжении тысячелетий, так что два ордена, произошедших от одного и того же прародителя во время одного и того же основания, могут, после нескольких столетий, демонстрировать радикально отличающиеся религиозные практики. Одни ордены могут унаследовать изрядную долю обрядов и традиций от культуры, из коей набирают рекрутов, равно как многие другие настолько пропитаны собственными историями и традициями, что совершенно уникальны. В общем и целом, наследники любого конкретного прародителя сохраняют центральный набор верований и практик, но даже это не всегда верно. Эта секция представляет лишь несколько вероятных орденских культов, и присутствие некоторого понимания их природы и истории – хороший способ добавить персонажу глубины.

ПОЧИТАНИЕ ПРИМАРХА

Орден помещает примарха ордена-прародителя в центр своей системы верований, почитая его превыше всех прочих. И хоть орден и поклоняется Императору как фактическому создателю легионов и его самого, именно примарху достаётся львиная доля обожания. Чертоги ордена украшают могучие его статуи, а его слова изучают и читают все боевые братья.

ИМПЕРАТОР ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Орден считает Императора главнейшим объектом поклонения. Это особенно вероятно в случае более поздних оснований, так как более молодые ордены поддерживают связи с прародителями не так сильно, как первые, более сплочённые наследники. Некоторые, по каким-либо причинам, даже не знают, кто был их прародителем, и, поэтому, более склонны сосредоточиться на поклонении или Императору, который создал примархов, или одному из своих собственных отцов-основателей.

УВАЖЕНИЕ ПРЕДКОВ

Орден более всего почитает одного из своих героев. Хоть Императора и примарха, скорее всего, они тоже признают, этот герой считается фигурой-заступником, сидящим по правую руку от Императора. Большинство орденов, придерживающихся данной модели верований, поклоняется одному из отцов-основателей, часто – самому первому магистру, но, порой, это может быть и другой персонаж, совершивший некое деяние и вошедший навечно в анналы ордена.

ТАБЛИЦА 1-24: ОРДЕНСКИЕ ВЕРОВАНИЯ

Бросок 1к100	Результат
1-40	Почитание примарха
41-65	Император превыше всего
66-75	Уважение предков
76-80	Культе смерти
81-85	Тотемное создание
86-90	Чистота человека
91-95	Сталь вместо плоти
96-100	Эзотерические верования

КУЛЬТ СМЕРТИ

Верования ордена крутятся вокруг не одного конкретного персонажа, но более абстрактного понятия самой смерти. Будучи так называемыми «ангелами смерти», само существование космодесантников определено их способностью уничтожать врагов. Хоть они и живут очень долго, абсолютное большинство погибает в боях, и орден принимает этот факт. Ордены, следующие данной системе верований по максимуму, носят все и всяческие символы смерти, и даже занимаются нелицеприятным сбором ужасных трофеев.

ТОТЕМНОЕ СОЗДАНИЕ

У многих орденов в качестве символа присутствует некое животное – либо настоящее, либо взятое из мифологии. Многие стремятся соответствовать качествам, которыми оно обладает, демонстрируя соответствующие мотивы в геральдике и титулах. Некоторые даже применяют тактики и вооружение, вдохновлённые способом борьбы или охоты их животного. Это правдиво в отношении Саламандр, которые предпочитают зажигательное вооружение в качестве имитации одноимённого существа, а боевые братья Космических Акул оттачивают зубы до остроты, чтобы воссоздать зубы своего тотемного животного.

ЧИСТОТА ЧЕЛОВЕКА

Хоть все ордены ненавидят мутации в любой форме, некоторые возносят свои ценности на такую высоту, что верят в том, лишь космодесантники являются истинными наследниками Императора; что они были созданы согласно его идеальному видению, и что простые смертные (все остальные) хуже во всех отношениях. Отдельные ордены придерживаются данного понятия так, что отказываются от искусственных усиления, предпочитая смерть бесчестью в сокрытии слабости механическими имплантатами, и совершенно не терпят практику заточить павшего воина в саркофаг дредноута.

СТАЛЬ ВМЕСТО ПЛОТИ

Полная противоположность тех, кто почитает чистоту человеческого тела. Это те ордены, что верят в то, что плоть слаба, и что лишь сталь способна противостоять и времени, и тяготам вечной войны. Орден Железных Рук — один из самых известных приверженцев этой доктрины, заменяющий функциональные конечности бионическими эквивалентами. Такие ордены часто сохраняют тесные связи с Адептус Механикус, и велик шанс, что в их религиозных практика будет присутствовать, до некоторой степени, Омниссия.

ЭЗОТЕРИЧЕСКИЕ ВЕРОВАНИЯ

Небольшое количество орденов унаследовало весьма необычные верования от культур, из коих набирает рекрутов, и те смешались с почитанием Императора или примарха. В 41-ом тысячелетии автохтонные религии часто вливаются в культ Императора, так что практика не совсем уж беспрецедентная, хоть среди Адептус Астартес она и мало распространена. Кроме того, Адептус Механикус поклоняются божеству под именем Омниссия, которое считается большинством (но не всеми) техножрецов альтернативным воплощением или проявлением Императора. Многие аборигены демонстрируют гилотеистические практики, поклоняясь Императору как не восседающему на золотом троне богу, но живущему в сердце солнца, что горит в небесах планеты. Другие поклоняются океану, штормам, небу, огню или любым другим похожим аспектам природы, кои, со временем, могут начать символизировать Императора или примарха в собственных ритуалах и учениях ордена.

ТЕКУЩИЙ СТАТУС

«Мы сталкиваемся с нападениями зеленокожих на наши границы, налетали эльдар на центральные миры, периодически восстаниями и цунами флота-улья с тыла. Отличный расклад, переходим в наступление на всех фронтах»...

— капитан Фердина из Серебристых Тигров, защитник границ

КАКОВ ТЕКУЩИЙ СТАТУС ВАШЕГО ОРДЕНА?

На протяжении десяти тысяч лет истории Имперiums прославились и канули в лету немало орденов. Одни ярко горят, но пламя собственных же побед сжигает их, пока другие погибают от рук переменчивой судьбы. «Кодекс Астартес» рекомендует магистру заботиться о личном составе так хорошо, как только можно, и думать о статусе ордена в стратегическом ключе, стараясь заглянуть в будущее на столетия, дабы орден мог справиться с любой вероятной угрозой. Большинство орденов стремится иметь тысячу боевых братьев в постоянной боеготовности плюс дополнительные офицеры и специалисты, но переменчивость войны и катастрофы редко позволяют такую роскошь. Самые удачливые и осторожные ордены

ТАБЛИЦА 1-25: СТАТУС ОРДЕНА

Бросок 1к10	Результат
1	На грани исчезновения: Из-за понесённых тяжелейших потерь в бою, неудачно сложившихся обстоятельств или невероятной генетической нестабильности орден насчитывает лишь несколько рот или даже меньше. Если восстановление и возможно, оно займёт десятилетия, что делает каждого боевого брата (и его прогеноиды) бесценным ресурсом.
2-4	Неполная численность: Орден восстанавливается после поражения или неудачных обстоятельств прошлых десятилетий или недавно понёс большие, но не чудовищные потери. Вероятно, он имеет половину от положенной численности, и должен восстановиться за десять лет.
5-9	Номинальная численность: Орден способен выставить десять полных рот, в каждой из коих по десять отделений. Крайне вероятно, что почти все отделения состоят из десяти братьев, но отдельные специализированные подразделения могут отсутствовать. Однако, орден всё равно будет считаться полностью готовым к битве.
10	Выше нормы: Некоторые ордены имеют больше, чем предписанные десять рот, хоть и почти всегда это лишь ещё несколько дополнительных рот, и даже тогда это обычно временно. Возможно, таро Императора предсказали ужасные грядущие потери, или орден попросту считает свою численность оптимальной и не интересуется мнением на этот счёт «Кодекса Астартес».

могут, в теории, выставить предписанные десять рот, но, так или иначе, каждая будет минимум на дюжину бойцов ниже нужной численности. В результате изнурительной кампании орден может понести существенные потери и нуждаться в годах или даже десятилетиях для полного восстановления. Некоторые ордены балансируют на грани вымирания, потерпев тяжелейшее поражение или став жертвой ужасных бед, и способны выставить лишь горстку бойцов.

Смежная мысль, о коей стоит подумать — как орден распределяет силы в галактике. Одни сосредотачиваются на единственном регионе, особенно те, что базируются рядом с Оком Ужаса, а другие же считают своим долгом отправлять ударные группы во все уголки Имперiums. Этот момент может повлиять на то, как часто будет ваш персонаж встречать боевых братьев из своего ордена, служат ли они тоже в Карауле Смерти или нет, и как он будет с ними взаимодействовать.

Чтобы определить, что из всего этого относится к вашему ордену, выберите результат или сделайте бросок по таблице 1-25: «Статус ордена».

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

«Вы жертвуете своей телесностью, чтобы подданные Империи смогли сохранить свою. Вы можете жалеть или презирать их, но никогда не ждите, что они смогут вас понять».

— аптекарий Бхаран из Призраков Смерти

Хоть космодесантники и держатся в стороне от большей части человечества, долгие тысячелетия войн часто порождали неожиданные союзы и соперничество. Возможно, орден сражался плечом к плечу с определённым полком Имперской Гвардии в особенно изнурительной кампании и был свидетелем самоотверженности простых гвардейцев, а также их благородства. И наоборот, деяния ордена могли вызвать неодобрение у каких-либо имперских организаций.

Наличие понимания того, как орден взаимодействует с другими имперскими организациями, может дать немало приключенческих идей и поворотов касаясь отыгрыша персонажами своих ролей.

По решению МИ организации, перечисленные в последующих таблицах, могут означать то, что персонаж получит таланты Связей, Хорошей репутации, Соперника или Врага (см. главу «Таланты» ОКП «**Deathwatch**»). Точные детали касаясь отношения ордена ко всем этим различным организациям можно отдать на откуп игрокам или позволить решить МИ, и также стоит подумать о том, как они относятся к ордену. Наконец, в зависимости от прочих факторов, есть смысл сделать несколько бросков по этим таблицам, особенно если ваш орден особенно ненавидит другие организации или уже не раз конфликтовал с ними.

Если орден каким-либо образом получит один и тот же результат для и друзей, и врагов, это может указывать на отношения разновидности «любовь-ненависть» с данной группировкой. В качестве же альтернативы МИ может решить, что она делится на различные фракции или имеет разных лидеров, которые взаимодействуют с орденом по-разному.

ТАБЛИЦА 1-26: ДРУЗЬЯ ОРДЕНА

Бросок 1к100	Результат
1-5	Администратум
6-15	Адептус Арбитрес
16-30	Любой другой орден Адептус Астартес (выберите, какой захотите)
31-35	Адептус Астра Телепатика
36-45	Адептус Механикус
46-50	Адепта Сороритас
51-55	Адептус Титаникус
56-58	Астропаты
59-60	Капитаны-хартисты
61-65	Экклезиархия
66-75	Полк Имперской Гвардии, сформированный на определённом мире
76-79	Имперский флот
80-85	Инквизиция
86-88	Навигаторы
89-91	Официо Ассасинорум
91-93	Силы планетарной обороны определённого мира (выберите любой и придумайте им название)
94-98	Династия вольных торговцев
99	Схола Прогениум
100	Схоластика Псайкана

ТАБЛИЦА 1-27: ВРАГИ ОРДЕНА

Бросок 1к100	Результат
01-02	Киньте по таблице 1-26: «Друзья ордена», чтобы определить врагов.
03-31	Орки (в качестве альтернативы можно выбрать определённый Вааагх! или конкретного воеводу)
32-42	Эльдар (в качестве альтернативы можно выбрать определённый мир-корабль или конкретного лидера)
43-51	Тираниды (в качестве альтернативы можно выбрать определённый флот-улей)
52-68	Космодесантники Хаоса (вам стоит выбрать конкретную банду, орден или легион-предатель)
69-79	Определённый демон, князь демонов или последователь Хаоса
80-87	Определённая группа, перешедшая на сторону Хаоса (например, легион титанов-предателей, пираты Хаоса, полк-ренегат Имперской Гвардии и т.д.)
88-97	Тёмные эльдар (в качестве альтернативы можно выбрать определённый кабал или конкретного лидера)
97-98	Тау (в качестве альтернативы можно выбрать определённое подразделение тау или конкретного лидера)
99-100	Другие (выберите войско или группу вроде чужаков, еретиков или конкретного культа)

НАЗВАНИЕ ОРДЕНА

«Возможно, придёт время, когда люди забудут всё, что было великого в нашу эпоху, забудут даже Императора, да простит Он меня за подобные слова. Но я клянусь, что, когда всё прочее обратится в прах и все иные имена забыты, имя нашего ордена выстоит, а благодаря этому выстоим и мы!»

— капеллан Харак из Ночного Дозора, незадолго до утраты всей 5-ой роты в битве у Серебряной реки

Каждый орден Космодесанта нуждается в имени — названии, которое позволит восславить его деяния в анналах Империи, а враги будут знать, что пришла их гибель. Имя ордена часто описывает, в том или ином виде, характер или миссию боевых братьев, что составляют саму его суть. Есть множество способов для ордена заработать имя. Порой верховные лорды Терры даруют его при основании, связывая его с некой священной миссией, что выпала на долю ордена, как было в случае с Преторами (что значит «хранители») Орфея. В иных же случаях орден может заработать имя через несколько лет после основания, сражаясь во множестве битв, пока не всплывёт подходящее название.

Когда нужно придумать ордену название, лучший источник — его природа. Представленные здесь две таблицы предлагают несколько идей различных частей названия, если вдруг вам потребуется вдохновение. У большинства орденов оно состоит из двух частей — существительного и прилагательного, если обобщённо, но существует огромный простор для манёвра. Простейшие и самые частые имена содержат определение-прилагательное, за коим следует существительное (например, «Тёмные Ангелы» или «Багровые Кулаки»), но их также можно поменять местами, что характерно для наследников Кровавых Ангелов (например, «Ангелы Карминовые»). Множество орденов использует лишь одно слово для описания своей идентичности (например, «Неистовствующие» или «Покорители»), равно как другие применяют в наименовании имя собственное, такие, как «Сыны Орара» (Орар является персонажем истории ордена). В ситуации со случайной генерацией имени почти наверняка понадобится несколько удачных попыток, чтобы получить вменяемый результат, так что пользуйтесь таблицами в качестве источника вдохновения или просто чтобы узнать, что предлагают боги кубиков!

Таблица 1-27: Прилагательные орденского имени

Бросок 1к100	Прилагательное
1	Серебристые
2-4	Чёрные
5-6	Теневые
7-8	Окровавленные
9-10	Медные
11-13	Братья
12-13	Небесные
14-16	Багровые
17-20	Тёмные
21-23	Смертоносные
24-25	Роковые
26-29	Императора
30-31	Пламенные
32-33	Плотские
34-37	Золотые
38-39	Хранители
40-41	Ореола
42-43	Почитаемые
44-46	Имперские
47-50	Железные
51-52	Латные
53-54	Тысячелетние
55-58	Ночные
59-60	Омега
61-62	Обсидиановые
63-66	Красные
67-69	Мрачные
70-74	Серебряные
75-78	Космические
79-83	Звёздные
84-88	Стальные
89-91	Штормовые
92-93	Громовые
94	Совершенные
95	Ультра
96-98	Воинственные
99-100	Белые



Таблица 1-29: Существительные орденского имени

Бросок 1к100	Существительное
1-3	Ангелы
4-5	Несущие
6-7	Кровь
8-11	Братья
12-13	Чемпионы
14-15	Консулы
16-17	Крестоносцы
18-19	Смерть
20-21	Уничтожители
22-23	Пожиратели
24-25	Драконы
26-27	Орлы
28-30	Кулаки
31-32	Соколы
33	Огонь
34	Ярость
35	Грифоны
36-37	Стража
38-39	Длани
40	Ястребы
41	Шлемы
42-43	Охотники
44	Инферно
45	Ягуары
46-47	Рыцари
48	Львы
49-50	Повелители
51-52	Мародёры
53	Кошмары
54-55	Пантеры
56-57	Паладины
58	Квесторы
59	Неистовствующие
60-61	Скорпионы
62-63	Часовые
64-65	Череп
66-67	Души
68-70	Сыны
71	Призраки
72-73	Мечи
74-75	Когти
76-77	Раздирающие
78-79	Храмовники
80	Тигры
81	Ультима
82-83	Возмездие
84-85	Валедикторы
86-87	Хранители
88-90	Воины
91-92	Крылья
93-94	Волки
95	Зефиры
96-98	Имя родной планеты ордена
99-100	Имя героя ордена

БОЕВОЙ КЛИЧ

«Да будут ваши слова последними, что они услышат».

— капеллан Сколасти из Красных Волков, обращаясь к 10-ой роте перед Кровопусканием

У каждого ордена есть боевой клич — короткий, ободряющий зов, который издают командующие, возглавляющие атаку на врага. Многие имеют отношение к родному миру или примарху ордена, равно как другие касаются тех или иных великих побед, память о коих побуждает боевых братьев яростно рваться в гущу битвы. На этих страницах перечислены некоторые примеры кличей космодесанта, кои игрок может захотеть издать, когда его персонаж атакует особенно устрашающего неприятеля!

Примеры боевых кличей:

«За Императора!»

«За примарха!»

«Во славу (вставьте имя примарха или родной планеты)!»

«Вспомните (вставьте конкретную битву)!»

«Не шадить нечистых!»

«Без страха, без жалости, без раскаяния!»

«Вперёд, во славу Императора!»



ГЕРАЛЬДИКА

«Этот символ я ношу на плече и знамени. Тот, кто осквернит их, осквернит и меня, и будет навеки проклят».

— брат Укади из Пожирателей Плоти, незадолго до окончания Альватинского подавления

Хоть боевые братья на службе Караула Смерти и скрывают свои цвета под чёрной геральдикой ордена, они сохраняют символ, коим известен их родной орден, гордо демонстрируя его на правом наплечнике. Орденские символы просты, бросаются в глаза и легко распознаются, и часто имеют отношение к названию ордена. Кровавые Ангелы (например) используют простую каплю крови с парой крыльев, а Омегадесант — знак давно вышедшей из употребления терранской письменности. Некоторые ордены пользуются символами, вдохновлёнными древней геральдикой, стихиями или даже мистическими источниками, вроде алхимии. Немало орденов используют более общие знаки вроде имперской аквилы, черепов и крыльев, которые комбинируются разным образом. На этой странице присутствуют несколько примеров геральдических изображений.

МАРКИРОВКА

«Свои цвета я ношу открыто, они грозят любых слов объявляют: «Я живу с гордостью и с гордостью же погибну».

— командующий Караб Кульн из Красных Скорпионов

Ордены космодесанта применяют широкий спектр цветов и узоров в униформе, и носят их с гордостью. У одних только один цвет, нанесённый на весь доспех, а прочие используют несколько цветов, которые наносятся пополам или по диагонали, чтобы создать бросающийся в глаза и узнаваемый узор. Некоторые используют одну и ту же цветовую схему для всего ордена, другие же меняют её частично или целиком в зависимости от отделения и роты, где служит боевой брат.

Узоры нового ордена не так сильно важны в начале ролевого отыгрыша персонажем Караула Смерти, ибо они закрыты общим для всех служащих в нём членов чёрным. Однако, некоторые игроки всё же предпочли бы знать, какие используются цвета, и это знание может пригодиться, если ликвидационная команда встретит более крупное подразделение этого ордена во время миссии.

ТАБЛИЦЫ УЛУЧШЕНИЙ

Когда орден только-только сформирован, его боевая доктрина определяет то, как он будет тренировать новобранцев. Как только тот преодолел данный этап

Таблица 1-30: Таблицы улучшений вашего ордена

Бросок	Результат
01-10	Сила оружия
11-20	Смерть на расстоянии
21-30	Знание - сила
31-40	Руководство без колебаний
41-50	Узрите наш гнев
51-60	Тайные знания
61-70	Никакой передышки врагу
71-80	Чти своё снаряжение
81-90	Погибель демонов
91-00	Погибель ксеносов

и стал полноправным боевым братом, его тренировка сосредотачивается на будущей специализации. Однако, доктрину ордена никто не забывает на протяжении всех этапов тренировки. Таблицы в данном разделе нужны для определения таблицы развития ордена; выберите одну из нижеследующих опций или бросьте по таблице 1-30. Если захотите, можно также поговорить с МИ с целью создать более характерный именно для вашего персонажа список развития вашего собственного ордена.

Таблица 1-31: Улучшения силы оружия

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Акробатика	100	Умение	
Акробатика +10	100	Умение	Акробатика
Акробатика +20	100	Умение	Акробатика +10
Расследование	100	Умение	
Расследование +10	100	Умение	Расследование
Расследование +20	100	Умение	Расследование +10
Мастер клинков	300	Талант	ББ 30, Владение рукопашным оружием (любое)
Мастер рукопашной	300	Талант	ББ 30
Потрошитель	400	Талант	Адептус Астартес
Неистовый натиск	400	Талант	ББ 35

Таблица 1-32: Улучшения смерти с расстояния

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Бдительность	200	Умение	
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Маскировка	300	Умение	
Маскировка +10	300	Умение	Маскировка
Маскировка +20	300	Умение	Маскировка +10
Болтерный шквал	1000	Талант	Владение оружием астартес
Ненависть (Эльдар)	400	Талант	
Владение экзотическим оружием (любое)	400	Талант	
Стрельба от бедра	400	Талант	ДБ 40, Лов 40



ТАБЛИЦА 1-33: Улучшения Знание - сила

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Запретное знание (любое)	200	Умение	
Запретное знание (любое) +10	200	Умение	Запретное знание (любое)
Запретное знание (любое) +20	200	Умение	Запретное знание (любое) +10
Учёное знание (любое)	100	Умение	
Учёное знание (любое) +10	100	Умение	
Учёное знание (любое) +20	100	Умение	Учёное знание (любое)
Связи (Инквизиция)	300	Талант	Учёное знание (любое) +10
Вложенное знание	900	Талант	
Дальновидность	500	Талант	Инт 40
Ненависть (Тёмные эльдар)	400	Талант	Инт 30

ТАБЛИЦА 1-34: Улучшения Руководства без колебаний

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Командование	100	Умение	
Командование +10	100	Умение	Командование
Командование +20	100	Умение	Командование +10
Обаяние	100	Умение	
Обаяние +10	100	Умение	Обаяние
Обаяние +20	100	Умение	Обаяние +10
Одарённый (Командование)	400	Талант	
Несломленный и несдавший	700	Талант	Общ 40
Железная дисциплина	500	Талант	ББ 30, Командование
К демону в пасть	500	Талант	Железная дисциплина

ТАБЛИЦА 1-35: Улучшения Узри наш гнев

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Допрос	100	Умение	
Допрос +10	100	Умение	Допрос
Допрос +20	100	Умение	Допрос +10
Запугивание	100	Умение	
Запугивание +10	100	Умение	Запугивание
Запугивание +20	100	Умение	Запугивание +10
Железная челюсть	300	Талант	Вын 40
Долг превыше смерти	700	Талант	ББ 45
Сокрушительный удар	500	Талант	Сил 40
Плечом к плечу	100	Талант	

ТАБЛИЦА 1-36: Улучшения Тайных знаний

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Запретное знание (Варп)	200	Умение	
Запретное знание (Варп) +10	200	Умение	Запретное знание (Варп)
Запретное знание (Варп) +20	200	Умение	Запретное знание (Варп) +10
Бдительность	100	Умение	
Бдительность +10	100	Умение	Бдительность
Бдительность +20	100	Умение	Бдительность +10
Одарённый (Запретное знание (Варп))	300	Талант	
Ненависть (псайкеры)	300	Талант	ББ 45
Бич еретиков	1000	Талант	Сил 40
Могучий разум	1400	Талант	СВ 30, Сопротивление (психические силы)



Таблица 1-37: Улучшения Никакой передышки врагу

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Уклонение	100	Умение	
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Уклонение +20	200	Умение	Уклонение +10
Тактика (любая)	100	Умение	
Тактика (любая) +10	100	Умение	Тактика (любая)
Тактика (любая) +20	100	Умение	Тактика (любая) +10
Акимбо	600	Талант	ДБ 40, Парное оружие (стрелковое)
Парное оружие (стрелковое)	400	Талант	ДБ 35, Лов 35
Парное оружие (рукопашное)	400	Талант	ДБ 35, Лов 35
Сокрушительный выстрел	400	Талант	ДБ 40

Таблица 1-38: Улучшения Чти своё снаряжение

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Тактика (любая)	100	Умение	
Тактика (любая) +10	100	Умение	Тактика (любая)
Тактика (любая) +20	100	Умение	Тактика (любая) +10
Маскировка	100	Умение	
Маскировка +10	100	Умение	Маскировка
Маскировка +20	100	Умение	Маскировка +10
Владение экзотическим оружием (любое)	400	Талант	
Владение экзотическим оружием (любое)	400	Талант	
Быстрая перезарядка	400	Талант	
Независимое прицеливание	700	Талант	НС 40

Таблица 1-39: Улучшения Погибели демонов

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Запретное знание (демоны)	200	Умение	
Запретное знание (демоны) +10	200	Умение	Запретное знание (демоны)
Запретное знание (демоны) +20	200	Умение	Запретное знание (демоны) +10
Шифры (Инквизиция)	200	Умение	
Шифры (Инквизиция) +10	200	Умение	Шифры (Инквизиция)
Шифры (Инквизиция) +20	200	Умение	Шифры (Инквизиция) +10
Убийца демонов	900	Талант	
Могучий разум	1000	Талант	СВ 30, Сопротивление (психические силы)
Громовой удар	400	Талант	
Отринь Ведьмовство	700	Талант	Адептус Астартес

Таблица 1-40: Улучшения Погибели ксеносов

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Запретное знание (ксеносы)	100	Умение	
Запретное знание (ксеносы) +10	100	Умение	Запретное знание (ксеносы)
Запретное знание (ксеносы) +20	100	Умение	Запретное знание (ксеносы) +10
Запретное знание (выберите одно)	100	Умение	
Запретное знание (выберите одно) +10	100	Умение	Запретное знание (выберите одно)
Запретное знание (выберите одно) +20	100	Талант	Запретное знание (выберите одно) +10
Ненависть (ксеносы: выберите одних)	300	Талант	
Охотник на чужаков	900	Талант	
Связи (Инквизиция)	400	Талант	
Всё видавший	400		СВ 30

СВЯЗЫВАЯ ВСЁ ВОЕДИНО

Как только вы подготовили все «первичные данные» для вашего нового ордена, можно начинать по-настоящему веселиться! Зная итоги всех выборов или бросков, вы можете начать связывать их воедино и формировать образ ордена. Поначалу некоторые результаты могут казаться противоречащими друг другу, а другие сходятся безошибочно. Веселье заключается в объединении разрозненных моментов или их изменении по вашему усмотрению, чтобы создать орден, коим вы бы гордились.

Приводя пример, вот перед вами придуманный орден, созданный при помощи системы из данной книги. Энди решил, что хочет сгенерировать его случайным образом и сыграть боевым братом из его рядов.

Первые броски указали на то, что орден был образован в 32-ом тысячелетии для отправки в крестовый поход. Многообещающее начало, подумал Энди, ибо наверняка же орден со столь перспективными корнями будет обладать воистину славной историей! Следующая порция бросков многое расскажет Энди, включая крайне важные детали о геносемени. Он решил положиться на волю случая в вопросе личности прародителя, хоть и тайно надеялся, что это будут Имперские Кулаки – и так и вышло!

Затем Энди решил бросить по таблице 1-4: «Чистота геносемени» и получил результат «Изменённое геносемия». Это значит, что орден будет следовать всем правилам для Имперских Кулаков, но получит дополнительно некоторые генетические отклонения (помимо потери анабиозной мембраны и железы Бетчера, с которыми наследники Кулаков и так всегда сталкиваются). Бросок по таблице дефектов геносемени показал, что его недостаток – пугающий голос. Энди понравилась мысль, что боевые братья разговаривают морочным шёпотом, напоминающим пустынные зефиры. Затем Энди сделал бросок касаемо поведения, получив результат «Быстрее ветра», что пришлось ко двору!

Следующая порция бросков подтвердила начальные мысли, ибо выяснилось, что самый воспеваемый легендарный персонаж ордена – первый магистр, который обрёл славу в сражениях со слугами Хаоса. Вероятно, затем и был создан орден с целью противостоять остаткам легионов-предателей, которые свежали в Око Ужаса, а в 32-ом тысячелетии вновь начали осаждать Империи.

Следующие два броска определили, что родной мир ордена – пустынная планета, на коей люди живут в высоких городах-ульях. Так как бросок по таблице «Отношения с родным миром» вылился в «Опосредованный контроль», Энди решил, что орден набирает рекрутов среди жестоких банд под-улья, но расположил крепость-монастырь в глубине далёких пустынь. Лишь те бандиты, что способны пережить путешествие в тысячу километров от города к монастырю, да ещё и по бесплодным пустошам с яростными

пыльными бурями, получают шанс стать кандидатами – воистину великое испытание для людей, привыкших жить в тёмных глубинах города-улья!

Следующие броски указали на то, что у ордена уникальная организация, и что он специализируется на бронетанковом натиске. Отложив пока детали, Энди попросту решил, что оба фактора должны быть связаны – возможно, орден выставляет одну роту, состоящую целиком из танков «Хищник», или же его роты состоят из двадцати отделений по пять бойцов вместо десяти отделений по десять, дабы все могли перемещаться по полю боя в бронетранспортёрах «Секач» вместо «Носорогов».

Верования ордена оказались «эзотерическими», поэтому, в силу пустынного характера, Энди решил, что орден верит, что его павшие герои обитают в самой глубине пустыни в качестве стихийных духов. Капелланы совершают регулярные паломничества в море дюн, обитая в обычных пещерах целыми днями и ночами, пока жажда и окружающая среда не вызовут крайне реальные видения, через кои они обретают мудрость предшественников.

Следующий бросок касался текущего статуса ордена и вылился в неполную численность. Причина, почему так, может подождать до лучших времён, но определённо орден будет переживать период восстановления, когда каждый боевой брат будет бесценным ресурсом, и их жизнями нельзя жертвовать бессмысленно в безнадёжных сражениях. Энди решил, что любой брат ордена, служащий в Карауле, будет особенно стремиться гарантировать, чтобы, в случае гибели в бою, аптекарии станции Караула любой ценой смогли добыть его геносемия и вернуть ордену в рамках помощи по восстановлению.

Следующие два броска оказались самыми интересными, ибо объясняли некоторые предыдущие моменты. Бросок по таблице друзей указал, что орден сохраняет тесные связи с другим орденом. В силу того факта, что он родился в горице крестового похода и был наследником Имперских Кулаков, Энди решил, что дружественным орденом будут Чёрные Храмовники, один из братьев-наследников. Бросок по таблице же врагов определил, что орден находится в плохих отношениях с Екклесиархией – без сомнения, из-за вышеупомянутых эзотерических верований!

Последний ряд решений касался боевого клича, имени, геральдики и цветов. Энди решил сделать клич частью верований ордена и выбрал «За почтенных!».

Вместо случайного выбора имени он решил использовать то, что казалось подходящим природе ордена, и остановился на «Ночных Мечах». В силу этого геральдический символ – крылатый изогнутый меч, а цвет – чистый белый.

Очертив орден, Энди может теперь приступить к созданию боевого брата «Ночных Мечей», используя для этого шаблон для Имперских Кулаков со страницы 46. Кто знает, какие смелые деяния почтенные посчитают достойными!



ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ

«Примарх-прародитель, во славу твою и во славу Его на Земле!»

— боевая молитва Имперских Кулаков

Этот раздел представляет подробное описание ордена Имперских Кулаков, позволяя вам создать персонажа, зачисленного в Караул Смерти из рядов сыновей Рогала Дорна. Вы найдёте достаточно новых правил, включая характер, улучшения, способности, пси-силы и проклятие примарха, которые уникальны для унаследовавших геносемя прославленного 7-ого легиона.

Имперские Кулаки являются орденом первого основания, в силу чего их традиции и доктрины вытекают из десяти и более тысяч лет службы Империи. Персонаж из их рядов пропитан традициями и доктринами, и является гордым сыном одного из самых могучих примархов космодесанта. Игрок, решивший создать персонажа Имперских Кулаков, имеет возможность отыграть роль боевого брата с уникальной предысторией. Имперские Кулаки — мастера во всём, чем только займутся, но, при этом, они так и не смогли перестать чувствовать вину, что их примарх взял на себя, ибо не смог вмешаться в последний бой между Императором и магистром войны Гором. Имперские Кулаки постоянно испытывают себя, словно бы стремясь искупить вину за проступок, который уже был прощён бесчисленное множество раз за прошедшие тысячелетия. Их беззаветная приверженность долгу является одновременно и величайшей силой, и самым ярким изъяном.

ПРЕТОРИАНЦЫ ИМПЕРАТОРА

Имперские Кулаки уступают только благородным Ультрадесантикам в почестях, обрётённых благодаря верности Империи и человечеству. С самого начала эпохи Империи они непоколебимо стояли на пути всех и всяческих угроз, удерживая позиции там, где другие отступали, и часто идя на высшие жертвы во имя чести и долга. Стойкость, стоицизм и самоотверженность Имперских Кулаков легендарны, и примарх ордена, могучий Рогал Дорн, является объектом почитания во всех уголках владений человечества.

СВЯЗАННЫЕ ДОЛГОМ

История Имперских Кулаков — история беспрекословной преданности Императору, и уходит корнями в славные дни Великого крестового похода, когда Император оставил древнюю Терру во главе своих легионов и объединил разрозненные

миры людей под своей властью. На протяжении этой эпохи Имперские Кулаки служили преторианцами Императора, формируя стратегический резерв, на который их господин мог рассчитывать, когда прочие силы не справлялись. Благодаря своевременному развёртыванию 7-ого легиона были захвачены бесчисленные миры и развиты неисчислимые вражеские армии, а его героическое вмешательство остановило великое множество неприятельских контратак. Из-за участия в сотнях освободительных кампаний войны легиона стали мастерами обеих граней осадных боевых действий: в обороне их невозможно было заставить сдать позиции, а в наступлении нельзя было остановить — их точно рассчитанное применение военных принципов в сочетании с тотальной и самоотверженной верностью господину и его делу заслужило им особое место подле Императора.

Когда изменник Гор, магистр войны, со своими легионами предателей перешёл на службу Губительным силам и вверг новорождённый Империи в захлестнувшую всю галактику гражданскую войну, Имперские Кулаки непоколебимо сражались на стороне Императора, отказываясь отступить даже на шаг и всегда находясь в самых горячих точках. В ходе осады дворца Императора Рогал Дорн приказал своим воинам удерживать неразрушимые укрепления, кои лично разработал, и бесчисленные тысячи предателей и демонов потратили свои жизни на попытки взять их.

Однако, для Имперских Кулаков Ересь Гора окончилась не подающим сравнению горьким поражением. Хотя воины Дорна отдали всё, чтобы защитить дворец, когда примарх телепортировался на борт боевой баржи магистра войны, чтобы сразаться с архипредателем на стороне

своего господина, он прибыл слишком поздно для участия в финальном бою. Именно Дорн нашёл на мостике баржи израненное и изломанное тело Императора, как и тело брата-примарха Сангвиния.

Дорн, поглощённый скорбью, вернул практически безжизненное тело Императора во дворец, и повёл свой легион в космос на горькую войну искупления, которая была не только ради наказания предателей, практически уничтоживших могучие творения Императора, но и ради искупления вины за



воображаемую неудачу.

Пока Робаут Жиллиман, примарх Ультрадесанта, восстанавливал Империум и космодесант согласно доктринам своего «Кодекса Астартес», Дорн вёл крестовый поход среди звёзд. Многие Имперские Кулаки были против указаний «Кодекса» и не желали делить легион на ордены, считая всю затею пятном на своей чести, ибо разве легион не доказал уже верность и преданность тысячу раз?

Наказание Дорна, наконец, завершилось драматическим образом в битве, известной как Железная Клетка. Практически потеряв рассудок от насмешек своего противника, примарха-предателя Железных Воинов, Дорн втянул себя в то, что окажется и его, и его легиона совершенным горнилом. Железная Клетка была целым миром нечеловечески сконструированных фортификаций, о коих их создатель утверждал, что никто, даже сам Дорн, не сможет их преодолеть. Имперские Кулаки вошли в Клетку, поглощённые воображаемой неудачей, но победили, ибо были готовы умирать ради своих убеждений, когда же Железные Воины — нет. Лишь когда Жиллиман послал Ультрадесант окончить ожесточённую войну, Дорн увидел свет и занял место рядом с братьями-примархами. Он принял новый порядок и приказал легиону разделиться на ордены согласно мудрости Жиллимана.

Многие из более фанатичных, привыкших к крестовым походам боевых братьев старого легиона, стали Чёрными

Храмовниками, продолжающими начатый их примархом поход после окончания Ереси. Они брезгают «Кодексом Астартес» и странствуют меж звёзд, следуя собственной судьбе. Самые молодые же братья, которые не так сильно забронзовели в своих традициях, превратились в Багровых Кулаков и с готовностью приняли доктрины кодекса. Оставшиеся же стали орденом Имперских Кулаков, истинными наследниками и сыновьями Рогала Дорна, и служат на самой передовой войн Империума уже десять тысяч лет, сохраняя ценности, усвоенные от примарха: долг, честь, истину и самопожертвование.

НАСЛЕДНИКИ ДОРНА

Даже до разделения на ордены Имперские Кулаки никогда не обладали одним-единственным родным миром. Вместо этого они являются орденом флотского базирования, их дом — «Фаланга», древний и уникальный корабль. Это чудо кораблестроения доимперской эпохи размером с луну, к которому может пристыковаться дюжина крейсеров; секрет строительства, однако, утрачен за прошедшие тысячелетия со времён Тёмной эры технологий. Во время Великого крестового похода появление «Фаланги» было славным знаком, ибо она светила столь ярко, что пребывающим во мраке душам утраченных миров казалось, будто новая звезда зажглась у них в небесах. Сам Император использовал

Рогал Дорн, преторианец Императора

Примарх Имперских Кулаков уступает лишь Робауту Жиллиману в восхищении, что его имя вызывает у народных масс Империума, и даже среди прочих орденов пользуется большим уважением. Дорн неотступно следовал за Императором на протяжении всего Великого крестового похода и остался ему верен во время темнейших дней Ереси Тора. По этой причине для Дорна это был особенно горький поворот судьбы, когда он узнал, что больше не будет рядом с Императором после того, как переместился на борт боевой баржаки магистра войны и обнаружил тело господина уже после дуэли, окончившей Ересь.

Рогал Дорн был фанатично преданным воином, и его знали как самого скромного и честного из всех примархов. Оба этих качества были ярко выражены, и однажды один из братьев-примархов спросил, кто из сыновей Императора — величайший мастер осад. Напрочь лишённая высокомерия честность побудила Дорна ответить, что это он является величайшим в данной области, а не Тертурабо, примарх Железных Воинов. Тертурабо впал в ярость: этот инцидент посеял семена вражды, которая цвела всю Ересь Тора, и даже в 41-м тысячелетии по-прежнему существует между потомками обоих легионов. Дорн стал одним из самых долгоживущих примархов, но со смертью или исчезновением каждого из братьев он всё больше и больше впадал в уныние. Он стал свидетелем явления, когда жители Империума начали считать многих его братьев полубогами, и осуждал эту практику, объявив, что только Император был достоин такого почитания, ибо все его сыновья подвели Императора тем или иным образом.

Примарх пал в битве с силами Хаоса, пытаясь остановить чёрный крестовый поход — одно из периодических и опустошительных вторжений легионов-предателей с их адепских планет-убежищ в Оке Ужаса. Дорн и три роты Имперских Кулаков провели ряд мастерских абордажей вражеских боевых кораблей, выводя из строя двигатели и системы жизнеобеспечения, и даже захватывая оружейные батареи и обращая их против других судов Хаоса. Однако, всё же противник окружил Дорна и его воинов, когда тот готовился к последней атаке мостика флагамена Хаоса. Никто не выжил, чтобы повествовать славную историю о последнем бое примарха. Старший библиарий ордена нашёл тело Дорна на мостике, словно бы повторяя ту скорбную ситуацию, когда Дорн обнаружил раненого Императора, и унёс его до того, как повреждённый флагман вернулся в адепские глубины Ока Ужаса.



«Фалангу» в качестве флагамена в ходе множества кампаний, и Имперские Кулаки знают, что Он некогда ступал по древним и выдавшим виды палубным настилам, по коим они ступают каждый день.

Будучи орденом флотского базирования, Имперские Кулаки набирают рекрутов на множестве планет. Орден располагает большим количеством крепостей-часовен на мирах по всему Империи. Эти учреждения охраняются небольшими и преданными отрядами ветеранов – возможно, столь тяжко ранеными бойцами, что они более не могут сражаться, но всё ещё способных хорошо послужить ордену. Гарнизон этих крепостей наблюдает за местным населением с целью выявления потенциальных кандидатов для вербовки. На одних мирах они устраивают турниры и соревнования, чтобы убедиться в пригодности кандидатов, а на других же подстрекают к настоящим битвам, дабы проверить потенциальных рекрутов в реальных условиях. На некоторых мирах-ульях Кулаки проводят зачистки трущоб на нижних уровнях; формально, чтобы искоренить нежелательные элементы по просьбе планетарного правительства, но они часто возвращаются с пленниками, коих посчитали настолько достойными бойцами, что тем предложат участвовать в испытаниях. Имперские Кулаки необычны тем, что мало чего требуют от населения тех планет, где набирают рекрутов, если вообще что-то требуют, кроме, разве что, права испытывать тех, кто считает себя достойным вступить в ряды братьев ордена. Как бы то ни было, в независимости от источника рекрутов или того, были ли они членами братства рыцарей или банды психопатов с мира-улья, орден учит их своим благородным доктринам, оставляя ключевые боевые качества, но накладывая поверх те качества, что были унаследованы от примарха и предков.

На орден слабо влияют нравы и характер планет, откуда происходят его воины; вместо этого он глубоко погружён в собственные традиции и ценности, внедрённые ещё примархом.

Одна из таких традиций, как считается, уходит корнями в самые ранние дни старого легиона, даже до того, как тот покинул Терру для участия в Великом крестовом походе. Имперские Кулаки постоянно устраивают дуэли друг с другом, порой для решения вопросов чести, но куда чаще для испытания самих себя и своих навыков владения рукопашным оружием. Самые опытные и дольше всех на службе Кулаки демонстрируют многочисленные шрамы по всему телу, ибо каждый является напоминанием о нелёгкой победе или достойном поражении.

Другая традиция, которую Кулаки активно практикуют – резьба по костям павших боевых братьев. Никто не знает истории происхождения этой практики, которая для многих Кулаков становится навязчивой идеей, что требует неотложного внимания в те моменты, когда они не сражаются или не тренируются. Кости павших собратьев покрывают тончайшей и искуснейшей резьбой, на всю поверхность наносят любовно строки из молитвенных текстов и яркие сцены, изображающие деяния павших. Даже на костях примарха выгравированы подобные вещи, и эти кости орден хранит в качестве самой священной из всех реликвий.

Ещё одной характерной практикой является применение «перчатки боли» – трико в металлическом каркасе, куда боевой брат должен забраться, чтобы столкнуться с самой мучительной болью, какую только способен вытерпеть. Вероятно, корни этой практики уходят в период непосредственно после Ереси, когда Имперские Кулаки

ПЕРСОНАЖИ ИЗ ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Имперские Кулаки известны самоотверженной верностью долгу и стойким терпением боли во всех её проявлениях. Десантник Кулаков получает следующие преимущества: +10 к Силе воли и способность для режима одиночки «Мастер осадь» (см. стр. 47).

Имплантаты: Хотя Кулаки имеют и железу Бетчера, и анабиозную мембрану, их зиготы давно уже перестали работать. Оба имплантата ничего не дают персонажам ордена.

СЫНОВЬЯ ДОРНА

Характер (см. стр. 30 ОКП **Deathwatch**), уникальный для десантников из ордена Имперских Кулаков.

По темпераменту Кулаки целеустремлённы и внимательны. Они изучают положения «Кодекса Астартес» практически так же фанатично, как и Ультрадесантники; однако, есть некоторые абзацы, кои сложно целиком усвоить из-за самой их сути. Там, где кодекс учит мудрости в виде тактической реорганизации, Имперские Кулаки будут продолжать сражаться, практически не обращая внимание на последствия. И хоть Ультрадесант может посчитать данную особенность слабостью, она является корнем беззаветной преданности идеалам Рогала Дорна.

Когда не нужно сражаться, Имперские Кулаки часто вынуждены заниматься одним из нескольких дел, иначе же их поглотят мысли о потенциальном несовершенстве или даже неудачах. Та же тяга, что заставила Рогала Дорна устроить после Ереси Гора свой крестовый поход, всё ещё дремлет в сердцах его сыновей в ожидании пробуждения в спокойные мгновения. Дабы заглушить данные сомнения, Кулаки погружаются в учения примарха, историю ордена или изучение искусства и науки войны. Если же нахлынут воспоминания о павших товарищах, некоторые Кулаки занимаются резьбой по их костям, отдавая дань уважения тем, кого уже давно нет в живых. Если же даже этим занятиям не удастся успокоить разум, они погружаются в перчатку боли и подвергаются часам мучительных истязаний нервов, выходя из неё часы или даже дни спустя, когда любые сомнения изгнаны, а разум чист.

В бою Имперские Кулаки отказываются отступать или признавать превосходство врага. Они не бездумные берсерки и сохраняют дисциплину в независимости от того, насколько ситуация может быть отчаянной; они именно что буквально предпочитают смерть мнимому бесчестью и отказываются допустить даже малейший шанс проиграть. На службе в Карауле Смерти эта особенность может легко вызвать трения с другими космодесантниками, особенно, если командир ликвидационной команды приказывает прибегнуть к тактическому отступлению перед лицом врага. Нужен командующий с поистине сильной волей, чтобы убедить Имперского Кулака отступить, когда тот видит в этом лишь бесчестье.

стремились искупить воображаемый грех, ведь они не смогли вмешаться в битву Императора с Гором. Архаичные системы перчатки боли удерживают пациента в сознании, пока каждый нерв в его теле агонизирует из-за мощнейших стимуляторов. Когда боевой брат только становится членом ордена, он может пройти эту процедуру не только в качестве наказания за недостатки и неудачи, но и как способ привыкнуть к физической боли. Однако, даже будучи на максимальном пределе способностей, ветеран ордена будет периодически терпеть перчатку, испытывая, наказывая и очищая себя в экстатическом нейронном самобичевании.

БОЕВАЯ ДОКТРИНА

Имперские Кулаки придерживаются доктрин «Кодекса Астартес» столь же тщательно, сколь и их братья-Ультрадесантники. Отделения, роты и вспомогательные элементы организованы согласно стандартам, заданным этим увесистым фолиантом, и орден способен вести любые разновидности боевых действий, от высадки с орбиты до механизированных атак; орден является воплощением кодексного ордена.

Однако, есть один особенный метод ведения боевых действий, для коих Кулаки более всего подходят в силу природного упрямства — искусство осад. Эта особенность, по факту, будет результатом природы ордена и его доктрин вместо приверженности определённой тактике

или определённого снаряжению. Имперские Кулаки совершенно непреклонны в обороне, а мастерское понимание научных аспектов войны делает их лучшими, как и крайне стойкими, в случае нужды удерживать укреплённую позицию. То же самое верно и в отношении нападения; Кулаки способны определить слабые места во вражеской обороне и сравнять её с землёй благодаря неустойчивому применению силы. Орден, впрочем, всегда готов встретить неприятеля в чистом поле, и не стремится к осадным или городским боям больше, чем к любым другим способам ведения боевых действий.

Целеустремлённость Имперских Кулаков, однако, таки порождает побочный эффект. Отказ ордена признать, что позицию нельзя удержать, или что вражеские порядки не сломать, множество раз выливался в куда более высокие потери, с которыми прочие ордены были бы готовы смириться. Впрочем, позиция устоит, а враг будет сломлен, какой бы ни была цена, что делает Имперских Кулаков одним из самых почитаемых и уважаемых орденов Адептус Астартес.

ИМЕНА ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Имперские Кулаки не набирают рекрутов на одной-единственной планете, как делают многие ордены, и хоть многие боевые братья сохраняют имя, полученное при рождении и до вступления в орден, другие берут новое, имеющее для Кулаков значение. Такие имена могут отсылать к прошлым героям ордена или даже уважаемым боевым братьям изначального легиона. Если желаете оставить персонажу имя из его родной культуры, то можете воспользоваться примерами из богатой истории **WARHAMMER 40,000**. Персонаж из Имперских Кулаков может сделать бросок по любой именной таблице для других орденов по своему усмотрению.



ПРАВИЛА ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Этот раздел представляет набор правил, уникальных для боевых братьев из ордена Имперских Кулаков. ОКП Деатнватсн содержит способности для режима одиночки, Прошлое и немало других уникальных правил для описанных в ней орденов, данный раздел делает то же самое в отношении Имперских Кулаков.

ПРОШЛОЕ ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Как и в случае с космодесантниками из орденов, описанных в ОКП Деатнватсн, персонаж Кулаков как личность сформирован событиями прошлого. История ордена предлагает немало идей для различных событий, которые могли приключиться с персонажем до его службы в Карауле, но таблица 1-41: «Прошлое Имперских Кулаков» позволяет быстро придумать важную историю в прошлом, чтобы придать истории вашего персонажа глубины. Выберите то происшествие, которое более всего соответствует вашему видению персонажа, либо киньте 1к5 с целью выбрать одно из них случайным образом. Предлагаемые варианты можно расширять по вашему усмотрению, и они могут послужить основой для множества будущих приключений.

ПРОКЛЯТИЕ ПРИМАРХА ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ: СМЕРТЬ ВМЕСТО БЕСЧЕСТЬЯ

Все космодесантники – продукт своего генетического наследия, получающий как его преимущества, так и

недостатки, Имперские Кулаки – не исключение. Рогал Дорн был беззаветно преданным воином, неумоимо сражавшимся по правую руку от Императора, но даже этот идеальный великан оказался не без изъянов, в чём он лично некогда признался. Возможно, именно в силу глубокой преданности Дорн был опустошён, когда Император пал, и взял на себя намного больше вины, чем заслужил. Он ушёл с головой в крестовый поход искупления, который кончился лишь ужасным горнилом Железной Клетки, когда легион был перекован на кровавой наковальне войны. Славное наследие Дорна продолжает жить в Имперских Кулаках, но точно так же продолжает жить и его проклятие.

Уровень 1 (Не допускай неудачи): Боевой брат считает себя дефективным тем или иным образом, неважно, оправдано или нет, и становится агрессивным бунтарём, когда ему приказывают отступить для перегруппировки перед лицом более сильного врага. Будучи же командиром ликвидационной команды, он требует от подчинённых того, что другие могут посчитать неразумным, и считает любое несогласие откровенным неподчинением.

Уровень 2 (Опасайся высокомерия): Боевой брат проводит всё свободное время в размышлениях о прошлых битвах, выискивая малейшие изъяны в деяниях как своих, так и чужих. И хоть он не опускается до откровенной критики своих боевых братьев, он осуждает собственные действия из-за несоответствия идеалу, которым является примарх, и стремится искупить вину в огне войны.

Уровень 3 (Все несовершенны): Боевой брат навязчиво изучает каждую деталь каждого задания, в котором участвует, выискивая недостатки собственных действий и действий своей команды. Он становится замкнутым, сентиментальным и агрессивным, не желая отдавать или исполнять приказы, не приводящие к очередной битве максимально быстрым образом.

Таблица 1-41: Прошлое Имперского Кулака

Бросок
1к5

- | Бросок
1к5 | Прошлый опыт |
|---------------|--|
| 1 | Безнадёжное дело: Вы были частью отряда, которому дали практически невыполнимый приказ проделать брешь в стене «неприступной» крепости. Рота понесла ужасающие потери, но ваше отделение удержало пролом до подхода основных сил. Когда пал знаменосец командного отделения, вы подобрали ротный штандарт, ни разу не позволив ему коснуться земли, и позднее получили благодарность от магистра ордена. Однако, воспоминания о боевых братьях, что пали на поле боя в тот день, до сих вас не отпускают. |
| 2 | Последний бой: Ваше отделение удерживало стены крепости-часовни в ходе масштабного вторжения чужаков. Несмотря на то, что на каждого из ваших приходились сотни врагов, а крепость была в кольце блокады несколько недель, вы и ваши братья сражались до последнего. Часовня устояла, и только ваше тело удалось вытащить из руин после битвы из всего отделения; благо, со временем ваши раны затянулись. После длительного расследования с вас сняли обвинения в поражении и объявили героем, хотя лично вы никогда так и не согласились с этой почестью. |
| 3 | Бывшие братья: Вы участвовали в сражении с ненавистными Железными Воинами и испытали свои навыки в схватке с самым презираемым врагом. Во время этой битвы вы мельком видели демонического примарха Пертурабо, это зрелище и по сей день является вам в кошмарах. |
| 4 | Города смерти: Вы столкнулись с одной из самых изнурительных разновидностей боевых действий, сражаясь среди опустошённых городских руин, и вышли из этого адского горнила победителем. Благодаря самопожертвованию в той ожесточённой кампании вы обрели немало почестей для себя и ордена. Город, как и вся планета, был спасён. |
| 5 | Избранный: Имперские Кулаки и их наследники устраивают регулярно турнир под названием «Пир клинков», в коем чемпионы каждого существующего ордена состязаются за честь занять первое место в ритуальных играх. На Пире вы представляли свой орден и, хоть и не смогли дойти до конца, вернулись в ореоле славы и восхищения от ваших братьев. |

Способности Имперских Кулаков для режима одиночки

Мастер осады - новая способность для режима одиночки, доступная боевым братьям из Имперских Кулаков. Смотрите страницу 240 ОКП **DEATHWATCH** касаясь деталей применения способностей этого режима.

МАСТЕР ОСАДЫ

Siege Master

Класс: активный

Требуемый ранг: 1

Эффекты: Имперских Кулаков признают одними из лучших специалистов в искусстве и науке осад; их мастерство породило практика, решительность и самоотверженность. В режиме одиночки боевой брат способен определять слабые стороны вражеских укреплений, равно как и сильные стороны тех укрытий, которыми пользуется. При активации данной способности очки брони любого укрытия, которым пользуется цель стрельбы персонажа, считаются уменьшенными вдвое. Кроме того, очки брони любого укрытия, в котором находится персонаж, удваиваются, пока он остаётся неподвижным, т.е. не перемещается и не Уклоняется.

Улучшения: На ранге 5 или выше боевой брат может перебрасывать проваленные броски на попадание при стрельбе по врагу в укрытии.

Улучшения Имперских Кулаков

Эта таблица описывает уникальные для ордена улучшения, доступные всем персонажам из его рядов.

Способности Имперских Кулаков режима команды

Ниже следующие способности в режиме команды уникальны для персонажей из Имперских Кулаков. Применение таких способностей описано на странице 247 ОКП **DEATHWATCH**.

НАСТУПАТЕЛЬНЫЙ МАНЁВР Имперских Кулаков: ТАКТИЧЕСКИЙ БОЛТЕРНЫЙ ШКВАЛ

Tactical bolter drill

Класс: активная

Стоимость: 2

Поддержание: нет

Эффекты: Имперские Кулаки столь же эффективны в наступлении, сколь и самые свирепые ордены других космодесантников. Однако, вместо свирепости их методы полагаются на точечное применение огневой мощи, самоотверженную дисциплину и отказ признать, что врага не всегда можно одолеть. Активировав данную способность, боевой брат и все в его радиусе поддержки получают бонусы от таланта Болтерный шквал при стрельбе из болт-пистолетов, болтеров, тяжёлых и штурмовых болтеров.

Улучшения: Если у боевого брата ранг 3 или выше, все другие братья, получающие бонусы от данной способности, получают +10 к ДБ при стрельбе из болт-пистолетов, болтеров, тяжёлых и штурмовых болтеров.

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ СТОЙКА Имперских Кулаков: ДЕРЖАТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Hold At All Costs

Действие: Полное действие

Стоимость: 3

Поддержание: да

Эффекты: Имперские Кулаки обрели немало боевых почестей удерживая укрепления против самых ужасных врагов, объявив, что погибнут, но не сдадут позиции неприятелю. Боевой брат может отдать приказ Держать любой ценой, выбрав определённые элемент ландшафта, укрепление или область, где можно укрыться, вплоть не более десяти метров в диаметре. Пока способность работает, боевой брат со всеми в его радиусе поддержки и в пределах выбранной позиции полностью невосприимчивы к эффектам Страха.

Улучшения: эту способность нельзя улучшить.

НОВЫЙ ТАЛАНТ: ИСКУССТВО ОСАДЫ

Адептус Астартес из Имперских Кулаков прославлены умением возводить укрепления, которые выдерживали натиск самых страшных врагов Империи. Если у Кулака есть время подготовить местность к битве (1к5 часов, как минимум), он может увеличить очки брони какого-либо укрытия на свой бонус Интеллекта. По решению МИ этот эффект можно применить к [ранг космодесантника] укрытиям. Данный бонус складывается с бонусом от способности «Мастер осады», но бонусные очки добавляются после срабатывания Мастера осады. Эффекты данного таланта нельзя применить к одному и тому же укрытию больше одного раза, и их нельзя отменить.

ТАБЛИЦА 1-42: Улучшения Имперских Кулаков

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Тактика (любая)	100	Умение	
Тактика (любая) +10	100	Умение	Запретное знание (ксеносы)
Тактика (любая) +20	100	Умение	Запретное знание (ксеносы) +10
Запретное знание (легионы-предатели)	100	Умение	
Запретное знание (легионы-предатели) +10	100	Умение	Запретное знание (легионы-предатели)
Запретное знание (легионы-предатели) +20	100	Умение	Запретное знание (легионы-предатели) +10
Искусство осады	500	Талант	
Ненависть (легионы-предатели)	300	Талант	
Глаз мстителя	1000	Талант	Адептус Астартес, ДБ 50
Связи (Адептус Астартес)	400	Талант	Общ 30

ПСИ-СИЛЫ ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Нижеследующий раздел представляет набор психических сил, уникальных для Библиариев из Имперских Кулаков. Детали касаются их применения можно найти на странице 210 ОКП **DEATHWATCH**.

Лишь Библиарии Имперских Кулаков имеют доступ к пси-силам ордена. Их можно приобрести на очки опыта, если Библиарий и его опыт соответствуют требованиям, как указано в таблице 1-43: «Силы Имперских Кулаков».

БЛАГОРОДНЫЙ ПРЕТОРИАНЕЦ

Noble praetorian

Действие: полное

Встречная: нет

Дальность: на себя / в пределах видимости

Поддержание: да

Описание: Рогала Дорна многие помнят как правую руку Императора - верного сына, оберегавшего его и исполнявшего любые его приказы с непоколебимой преданностью. Погрузившись в глубины души и генетического наследия, Библиарий высвобождает часть благородного духа Дорна и превращается в защитника слабых и поборника справедливости. Пока сила действует, Библиарий и все прочие дружественные персонажи (включая НИП), способные его видеть, могут перебрасывать неудачные проверки на Силу воли, когда необходимо избежать эффектов Страха.

ПОСЛЕДНЕЕ САМОПОЖЕРТВОВАНИЕ

Ultimate sacrifice

Действие: полудействие или реакция

Встречная: нет

Дальность: на себя

Поддержание: да

Описание: Имперские Кулаки обладают самым альтруистическим духом из всех орденов; они всегда готовы отдать жизни за дело, что другие бросят как безнадёжное. Библиарий направляет этот дух на себя, заставляя судьбу наносить удары, предназначенные товарищам, по нему. Когда сила активирована, а ликвидационная команда сражается с ордой (см. стр. 413 ОКП **DEATHWATCH**), враг должен пройти проверку на Силу воли для нанесения стрелковых атак по любой другой цели, кроме Библиария.

ПОГИБЕЛЬ КАМНЯ

Stonebane

Действие: полудействие

Встречная: нет

Дальность: на себя

Поддержание: да

Описание: ни одни стены или укрепления не смогут устоять перед самым воплощением воли Дорна. Библиарий своей силой наносит столь ужасные удары, что и камня на камне не останется. Земля дрожит, небеса темнеют и сам воздух вопит, когда в руках Библиария материализуется могучий эфирный молот. Каменный бич можно применять,

Таблица 1-43: Силы Имперских Кулаков

Сила	Стоимость в очках опыта	Требования
Благородный преторианец	500	-
Последнее самопожертвование	1500	Ранг 3, СВ 30+
Погибель камня	1000	-
Золотой сын	2000	Ранг 5, СВ 50+
В горнило	1500	Ранг 3, СВ 40+
Волна страданий	1500	Ранг 3, СВ 40+

когда персонаж сталкивается со стеной, укреплением, бункером или похожим зданием, что нужно разнести на куски. Пока сила активна, Библиарий считается вооружённым громовым молотом Астартес. Каменный бич можно использовать только для атаки неподвижных и неживых зданий и объектов, а против любых других целей он бесполезен.

ЗОЛОТОЙ СЫН

The golden son

Действие: полное

Встречная: нет

Дальность: на себя

Поддержание: да

Описание: Библиарий превращается в мерцающую фигуру, переполненную мощью и благородством своего примарха. Друзья увидят величественное зрелище, коего не было видано с тех пор, как сам Рогал Дорн шагнул среди людей, а враги же увидят только пламенного предвестника их гибели. Пока сила активна, Библиарий получает особенность Страх (3) против любых врагов в поле зрения, а дружественные космодесантники в пределах 20 метров от него тут же восполняют 1к5 потерянной Сплочённости, если получили любой урон по ней. Если же отделение на данный момент располагает полным обычным числом Сплочённости, то получает одно бонусное очко Сплочённости, сверх обычного максимума.

В ГОРНИЛО

Into the crucible

Действие: полудействие

Встречная: нет

Дальность: на себя

Поддержание: да

Описание: Библиарий призывает души всех тех Имперских Кулаков, что отдали жизнь в битве на Железной Клетке под командованием своего примарха. Удары врагов не достигают цели или летят воплощённой мощью его предков, поэтому, пока сила активна, Библиарий получает особенность Регенерация (3), как описано на странице 148 ОКП **DEATHWATCH**.

ВОЛНА СТРАДАНИЙ

Wave of penance

Действие: полудействие

Встречная: нет

Дальность: 10 x ПР

Поддержание: x

Описание: Библирий погружается в эфир и прикасается ко всей той боли, что вытерпели его предки в добровольном самобичевании в перчатке боли и сотне других таких же ритуалов. В мгновение ока на врагов обрушиваются десять тысяч лет страданий; каждая йота боли, что только испытал орден, накрывает неприятеля неодолимой ударной волной. Каждый противник в пределах дальности силы Библиария получает 1k10 x ПР взрывного урона. Они могут пройти проверку Уклонения от эффектов силы (заметьте, что данная сила – атака по площади, см. стр. 280 ОКП Deathwatch).

СИМВОЛИКА ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Нижеследующие предметы – символы ордена, которые боевые братья из Имперских Кулаков могут брать с собой.

КОСТЯНАЯ РЕЛИКВИЯ

Ossific relic

Многие Имперские Кулаки носят с собой маленькие напоминания о павших братьях, вырезая на их костях описания их деяний, дабы те никогда не были забыты и смогли жить вечно. Костяные реликвии выглядят как небольшие кости, обычно пальцев или кистей, которые Кулаки хранят в маленьком мешочке у сердца, или же, порой, на цепочке на шее или запястье. Эта практика далека от вызывающих отвращение или варварских традиций, и является величайшим проявлением памяти для любого Кулака, для коего реликвии его павших братьев – самое главное имущество. После взятия реликвии решите с одобрения МИ, какая разновидность врагов или чужацкая раса сразила предыдущего владельца костей (орки, эльдар, тау, демоны, космодесантники Хаоса и т.д.). Когда боевой брат сражается с представителями этого вида, он добавляет +3 к своему ББ.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РЕЗЬБЫ ПО КОСТЯМ

Scrimshaw tools

Говорят, что, когда Имперский Кулак стареет и становится свидетелем смерти братьев в бою всё чаще, позыв овладеть в совершенстве практикой резьбы по костям павших товарищей становится практически неодолимым. Часто этот акт преданности служит успокоением любого чувства вины, которую

боевой брат может испытывать из-за собственной роли в смерти, будь-то правда или вымысел, а в некоторых случаях это акт наказания, наложенный капелланами ордена или самим Кулаком. Если у персонажа есть инструменты для резьбы, он может создавать новые костяные реликвии из костей павшего товарища из ликвидационной команды (то есть, персонажа другого игрока, погибшего во время приключения, в котором персонаж-Кулак также принимал участие). Для реализации данной задумки необходимо вернуть тело с хотя бы одной целой маленькой костью. Реликвию можно создать при помощи **сложной (-10) проверки Ремесла (Астописец)**. За каждую степень успеха реликвия даёт бонус в +1 к ББ персонажа.



ОРДЕНЫ-НАСЛЕДНИКИ

«В их жилах течёт кровь примархов...»

— верховный лорд Амальтия

Эта глава предоставляет описания, заметки и правила для создания персонажей из одного из множества орденов-наследников. Их существует немало, и каждый — потомок одного из легионов. Некоторые наследники следуют традициям родителя (или «прародителя») очень строго и дотошно, тогда как другие почти их отринули. Бесчисленное множество факторов влияет на характер и традиции ордена, от обстоятельств основания, до битв, в коих он участвовал за долгую и славную историю.

ЗАЧЕМ ИГРАТЬ ОРДЕНОМ-НАСЛЕДНИКОМ?

Существует немало причин, зачем! Вселенная **WARHAMMER 40,000** не испытывает нехватки в единичных отсылках к орденам и битвам, что способствуют вдохновению и спорам, исключительно в целях дать игрокам миллион разных идей для их собственных персонажей и игр. Часто достаточно

всего нескольких сочных деталей, чтобы испытать вдохновение и придумать нового персонажа, и использование ордена-наследника — ещё один уровень свободы и детализации. Выбор малоизвестного ордена означает некоторую долю творчества и уникальности, а также ещё больше разнообразит групповую динамику.

При выборе ордена-наследника разные игроки вдохновляются разными вещами. Одних вдохновляют какие-то обрывки информации о вселенной или участие ордена в определённой кампании. Другие стремятся отыграть роль кого-то менее привычного персонажа. Однако, ещё больше игроков привлекают определённые правила или опции создания персонажа. Наследники, представленные в этом разделе, взяты для того, чтобы удовлетворить как можно больше из этих позывов; одних выделяет их история, других — характер, третьих — правила.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ИЗ ОРДЕНА-НАСЛЕДНИКА

Первый шаг в создании персонажа из одного из орденов-наследников, что описаны в этом разделе — определить, какой легион стал прародителем данного ордена. Все описанные далее наследники произошли от Ультрадесанта, Кровавых Ангелов, Тёмных Ангелов или Имперских Кулаков, так что персонажи наследников исходят из данной основы. С точки зрения игромеханики персонаж считается членом ордена-прародителя, от способностей и пси-сил, до проклятия примарха и так далее. Например, персонаж из Ангелов Очищения, наследника Тёмных Ангелов, использует те же правила, что и персонаж из Тёмных Ангелов. Однако, большинство решает играть наследником потому, что есть нечто такое касаясь природы или истории, что им по душе. Конечно, бывают исключения касаясь обычных правил и определённых рекомендаций в вопросе достижения максимального эффекта при отыгрыше роли таким боевым братом. Подобные исключения описаны в дальнейших главах.

Тут часть игроков может спросить, почему их любимый наследник не попал в список. В этой ситуации есть несколько вариантов. Самый простой — из имеющихся наследников тот, что максимально близок ордену, коего игрок хотел бы взять. В большинстве случаев описанные тут ордены были выбраны потому, что у них есть нечто интересное или необычное, дающее богатый опыт в отыгрыше роли. У ещё большего количества есть только имена, ибо в бескрайнем каноне **WARHAMMER 40 000** их никто так и не развил, так что игроки могут свободно придумывать любые детали, какие только захотят. Другой вариант — попросту посчитать наследника

прародителем; в конце концов, многие из них вообще не отклоняются от характера и традиций прародителя. Для игроков и МИ, которые реально



хотят проявить фантазию, есть раздел «Создание вашего собственного ордена» на странице 10, который предоставляет детальную систему для придумывания вашего собственного ордена.

РОСТКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Описание каждого наследника предлагает росток приключения, имеющего отношение к представленному ордену. Игрокам, намеренным играть персонажем из него, стоит не читать эти предыстории, ибо их предназначение — дать МИ несколько идеи касемо того, как участие ордена в крестовом походе Ахилла можно встроить в свои игры. В ряде случаев предыстория описывает то, что может произойти, если в ликвидационной команде есть ПИ из данного ордена, ну а прочие описывают действия ордена в целом. МИ стоит адаптировать эти идеи так, как лучше всего будет для кампании.

ВТОРОЕ ОСНОВАНИЕ

Когда спустя семь лет после Ереси Гора, уцелевшие легионы космодесанта разделились на ордены, началась новая эпоха Адептус Астартес. Это событие стало известно как «второе основание», в ходе коего каждый орден был сформирован из рядов отцовского легиона (которых иногда называют «прародителями»). В силу этого первые воины, составившие ряды новых орденов, были теми самыми космодесантниками, что сражались рядом со своими примархами до и во время бурной Ереси Гора. По мере течения времени и того, как изначальные легионеры становились лишь воспоминаниями, ордены второго основания творили собственные, отличные от прародителей, историю и традиции. Впрочем, по какому бы пути они ни пошли, новые ордены по праву гордятся корнями и даже спустя многие тысячелетия после основания по заслуженным почестям уступают лишь орденам первого основания.

Многие ордены второго основания сохраняют тесные связи с прародителями, что особенно верно в отношении наследников Ультрадесанта, которые известны как «перворождённые ордены» или «первенцы». Бесчисленное множество раз они сражались плечом к плечу со своим прародителем. Хотя и нет никакой жёсткой или формализованной иерархии, они часто признают магистра Ультрадесанта Марнея Калгара объединяющей фигурой, подчиняясь его приказам и участвуя в его войнах.

За десять тысяч лет истории Империи некоторые ордены второго основания не раз конфликтовали с прародителями, действуя в собственных интересах по невероятному количеству причин. В одних случаях орден был основан совокупностью боевых братьев определённых взглядов. Например, когда легион Имперских Кулаков разделился на ордены Чёрных Храмовников и Багровых Кулаков, многие из более фанатичных боевых братьев «старого легиона» присоединились к Храмовникам, пока те, кто больше был склонен следовать доктринам «Кодекса Астартес» Робота Жиллимана, сформировали основу Багровых Кулаков.

Подавляющее большинство орденов второго основания было создано из рядов Ультрадесанта, который всегда был наиболее многочисленным, а, потому, лучше всего подходил для деления на многочисленные ордены.

ОПИСЫВАЯ НЕОПИСАННОЕ

Большая часть истории вселенной «WARHAMMER 40,000» окутана тайнами и домыслами, существуя в виде легенд или даже ереси. Подавляющее большинство подданных Императора в курсе только собственного существования, а некоторые даже не знают, что их планета не единственная, которая заселена людьми. Когда заходит речь о способе описать некоторые детали для нас, читателей, этот подход остаётся в силе. Одни факты попросту остаются тайной, дабы лучше вдохновлять игроков и МИ благодаря неисчислимым возможностям. В конце концов, тайна, которой есть объяснение, уже не будет тайной. Но что происходит, когда игрок хочет отыграть роль персонажа, который имеет такую же таинственную историю? Ну, лучший способ в этой ситуации — позволить игроку самому придумать сюжет и отыграть роль персонажа согласно его собственным представлениям. Хотя мы и не можем знать наверняка, например, подробности создания ордена Плакальщиков, боевой брат из его рядов — может. Игрок может, таким образом, не стесняться в придумывании собственных подробностей согласно собственным же теориям. Вероятно, лучше всего для поддержания таких тайн игроку стоит большую часть идей рассказывать разве что МИ, чтобы при их помощи двигать свой ролевой отыгрыш без развенчания мифов, которые другим игрокам могут вполне понравиться без знания всех деталей.

Другие легионы не были настолько многочисленными, чтобы разделиться более одного раза, как было в случае с Космическими Волками. Второе основание случилось так давно, а с история Империи с тех пор была столь бурной, что не существует никаких надёжных источников касемо деталей этого процесса. Неясно, сколько точно орденов было основано и из какого легиона. Одно из наиболее ранних известных свидетельств можно найти на страницах одной из разновидностей «Кодекса Астартес» под названием «Апокриф Скароса»; этот ветхий фолиант утверждает, что легион Ультрадесанта породил двадцать три ордена-первенца, но, как известно, не перечисляет их всех. Более того, никакая из версий «Кодекса» не указывает на наличие потомков второго основания у Саламандр, хотя это не значит, что их нет вовсе.

Из-за скудости информации касемо идентичности и статуса орденов второго основания многие из них окружены огромным количеством тайн и легенд. Одни существуют в анналах имперской истории только в виде имени; их деяния и судьбы известны лишь бессмертному Императору. У других же — славная история, но о них никто ничего не слышал уже не одну сотню лет. Статус некоторых орденов как созданных в ходе второго основания оспаривается наиболее образованными инквизиторами и схоластами, хотя, конечно, не в присутствии их представителей. Одни ордены, верящие, что родились во втором основании, могут таковыми и не быть совсем, равно как прочие — могут, но не ведают о данном факте. Десять тысяч лет истории Империи столь непрочны, а анналы столь разрозненны и неполны, что почти наверняка истину в данном вопросе никогда узнать целиком не удастся.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ ОСНОВАНИЯ

Начиная с третьего основания, процесс создания новых орденов изменился, что вылилось в периодические основания вплоть до 41-го тысячелетия. Ордены второго основания появились путём внутреннего деления изначальных легионов на подразделения примерно по тысяче братьев в каждом; однако, последующие основания не соответствуют этому процессу. «Кодекс Астартес» постановил, что ордены не должны иметь больше, чем тысячу боевых братьев, плюс служебный персонал, или больше, чем десять рот, хотя несколько орденов отбросили это ограничение. Так как новые ордены уже не создать путём внутреннего деления существующих организаций, был разработан и внедрён новый процесс.

Согласно древним законам, каждый орден должен отдавать часть генетического материала специальному подразделению Адептус Механикус. Эта практика родилась по двум причинам. Во-первых, материал необходимо проверять на чистоту, дабы никакая мутация или порча не смогла бы стать причиной гибели ордена или, как было в Ереси Гора, причиной порчи Губительных сил. Это тестирование происходит в условиях строжайшей секретности в небольшом количестве тайных храмов Адептус Механикус, разбросанных по всему Империи и за его пределами. Дань в виде генетического материала — одно из немногих обязательств, за которые орден реально отвечает, и невыполнение считается равнозначным мятежу против власти самих верховных лордов Терры. Отказ предоставить генетические образцы в прошлом уже приводил к полномасштабной войне между космодесантом и имперскими властями.

Вторая причина отбирать генетический материал — создание генных запасов, при помощи коих будут формироваться новые ордены. Так как первенцы легиона Ультрадесанта были самыми многочисленными, львиная доля рабочего материала взята у потомков Робаута Жиллимана. Воистину, это большая удача, ибо гены Ультрадесанта оказались самыми стабильными даже спустя тысячи лет, без какой-либо заметной порчи со времён далёкого первого основания. Семья тех орденов, у которых были замечены отклонения или откровенная порча, редко используется для сотворения новых. Таким образом, не существует задокументированных орденов, имеющих генетическое наследие Саламандр (и только один — из рядов Космических Волков). Впрочем, зная о состоянии архивов Империи, нельзя исключать возможности создания таких орденов в тот или иной момент, независимо от того, существуют они сейчас или нет.

В сумме было двадцать шесть оснований, — последнее случилось в 738-ом году 41-го тысячелетия — и считается, что существует примерно тысяча орденов на конец 41-го тысячелетия. Без сомнения, за тысячи лет было основано намного больше, чем тысяча, но множество погибло из-за невосполнимых потерь после тяжелейшего поражения, пропажи в Варпе, повреждения геносеми или мятежа.

Можно предположить, что ордены недавних оснований будут слабо походить на легион-прародителя, но так бывает не всегда. Одни новички сформированы из группы офицеров, выделенных из легиона-родителя, и которые

ЛИНИИ НАСЛЕДОВАНИЯ

Когда рождается новый орден, есть два источника геносеми: из запасов изначальных легионов, первого основания, или из более поздних наследников. Оба подхода имеют преимущества и недостатки, которые взвешиваются годами и даже десятилетиями до приказа начать новое основание.

Орден, созданный из геносеми легиона, почти наверняка будет иметь общий с ним характер — как хорошие стороны, так и плохие. Он будет прямым наследником величайших традиций, и, по сути, лишь одно поколение отделяет его от самого примарха. Однако, среди тысячи или около того существующих сейчас орденов лишь девять из первого основания, а вклад одного из них, Космических Волков, в вопросе создания новых орденов и вовсе неизвестен из-за нестабильности генетического наследия. Таким образом, запасы довольно ограничены.

Второй вариант — применить геносеми орденов более поздних оснований. Такие запасы намного более доступны, но есть и недостатки. Спустя поколения определённые негативные характеристики могут стать более явными, или позитивные начнут исчезать. Орден созданный из геносеми, которое ушло от оригинального источника на многие поколения, может практически никак не походить на изначальный легион. То, чего ордену может не хватать в наследии и генеалогии, впрочем, он компенсирует потенциалом, ибо прошлое его не тяготит и орден отважно смотрит в будущее, которое создаст сам.

могут внушить рекрутам традиции и доктрины родного ордена. В других же случаях новый орден не похож на прародителя и формирует собственную идентичность в кровавом горниле войны. Примером такого феномена может служить ситуация с Мортифакторами. Боевые братья этого ордена демонстрируют пугающее восхищение смертью, украшая расположенную в космосе крепость-монастырь покрытыми вязью черепами павших собратьев, так что каждая поверхность и переборка служат священным склепом. Мортифакторы практически никак не походят на прародителя-Ультрадесанта, и сторонний наблюдатель с большим трудом бы смог узреть схожести и связи между двумя орденами.

Хоть ордены первого и второго оснований самые известные и почитаемые, как никто, более молодые ордены тоже заслужили немалые почести. Железные Змеи, ещё один орден из благородного геносеми Ультрадесанта, написали славную историю на службе Империи. Они не перечисляются в «Апокрифе Скароса», но наверняка являются сынами Жиллимана. Орден и его магистр, Сейдон, затмили многие куда более известные ордены и немало отклонились от постулатов «Кодекса Астартес», что крайне нетипично для наследника Ультрадесанта. Орлы Обречённости — ещё один ранний наследник Робаута Жиллимана, чей первый магистр был формально из рядов его сынов, также далеко ушли от прародителя в рамках глубинного характера. Боевые братья Орлов Обречённости обладают сентиментальной натурой, что весьма противоречит благородной выдержке изначального легиона.

НАСЛЕДНИКИ УЛЬТРАДЕСАНТА

Орден-первенцы, сформированные путём деления легиона Жиллимана, являются одними из самых почитаемых и прославляемых из всех сил Космодесанта, особенно в сегментуме Ультима, на Восточной Окраине и в тех секторах, что граничат с феодальным владением Ультрадесанта, Ультрамаром. Большинство наследников первого основания последовательно следует доктринам Робаута Жиллимана в «Кодексе Астартес», считая приверженность его положениям демонстрацией преданности примарху и Императору. Хотя для наследников тех или иных прародителей и вполне возможно сохранять связи друг с другом, «первенцы» Ультрадесанта поддерживают куда более тесные связи. Родные миры многих первенцев находятся в сегментуме Ультима, и даже те, чьи владения расположены на противоположном конце галактики, посылают представителей в цитадель «Гера», крепость-монастырь Ультрадесанта. Там они встречаются с самим повелителем Макрагга, координируя войны первенцев по всему Империи настолько, насколько это возможно на таком гигантском отрезке космоса. Многие боевые братья из этих орденов стремятся совершить паломничество в святилище примарха в «Гере», где смертельно раненый примарх собственной персоной спит в мерцающем стазисном поле. Братьям орденов из сегментума Ультима это паломничество относительно несложно осуществить; для других же, вроде Белых Консулов, что базируются на западе галактики в сегментуме Пацификус, оно может привести к тому, что боевой брат будет валя от ордена десятилетиями, сталкиваясь со всеми и всяческими сражениями и приключениями в своём путешествии.

Когда события Ереси Гора поставили Империум на грань уничтожения, Ультрадесант вёл крестовый поход на другой стороне галактики, из-за чего сыграл меньшую роль в разгроме сил магистра войны, чем прочие легионы. Для минимизации шанса на то, что такая ситуация вновь повторится, ряд орденов-первенцев выделил отдельные подразделения для формирования постоянного войска, расквартированного недалеко от Ока Ужаса; оно стало известно как почётная рота Ультрадесанта. Служба в её рядах приносит великие почести тем, кто берёт на себя столь тяжкие обязанности, и ветераны часто возвращаются в родные орденные изменившимися, ибо несли вахту на самом краю Кадианских врат и видели непознаваемые ужасы. Многие ветераны почётной роты вступают в Караул Смерти, ибо являются одними из самых убеждённых воинов своего ордена.



НОВАДЕСАНТ

Один из гордых орденов-первенцев, вышедший из рядов легиона Ультрадесанта во втором основании. Родной мир ордена Хонорум находится на галактическом севере сегментума Ультима – довольно далеко от Ультрамара. Регион слабо заселён, а близость к звёздам Гало означает, что сфера влияния ордена и регион ведения боевых действий воистину велики. Звёзды Гало, равно как и огромные области неизведанного дикого космоса вокруг Хонорума, переполнены всяческими древними угрозами, молодыми чужацкими империями и пока ещё не найденными людскими планетами. Соответственно, Новадесант сражался с большим количеством разнообразных врагов, от ужасных чужацких чудовищ, до выбравших изоляцию людских царств, отказавшихся признать власть Империи.

Возможно, отчасти по причине того, что Новадесант осуществляет операции на таких широких просторах, он крайне редко собирал все десять рот в одном месте. Они столь активны и действуют так далеко, что, насколько можно понять из имеющихся источников, их объединение не случалось со времён 37-го тысячелетия.

Как орден-первенец, Новадесантники сохраняют тесные связи с Ультрадесантом и прочими наследниками. Большое расстояние между Хонорумом и Макраггом значит, что орден не может посылать представителей ко двору Марнея Калгара так же часто, как другие братские орденные, но каждый Новадесантник стремится осуществить паломничество к святилищу примарха хотя бы в жизни. Те, кому это удалось, по традиции увековечивают данный факт, украшая шлемы лавровым венком – знаком почёта, который внушает скаутам ордена благоговение и мечту однажды обрести такой же.

Новадесантники выделили большое войско для сражений с империей тау, которая находится на галактическом юге сегментума Ультима. Кампания превзошла обычные операции и приняла форму крестового похода, позволив выбить чужацких выскочек из нескольких систем в секторе Литеш и вокруг него; в процессе похода орден обрёл немало боевых почестей. Когда лорд-инквизитор Криптман приказал войску сменить курс и прибыть к Макраггу для противостояния флоту-улью Бегемот, Новадесантники поспешили на помощь прародителю со всей возможной скоростью. После битвы за Макрагг силы Новадесанта оставались в регионе ещё несколько месяцев для перевооружения и ремонта, после чего отправились на Иерихонский рубеж. Первые сражения ордена случились исключительно с тау из септа Велк'Хан; это был ряд космических столкновений

ПЕРСОНАЖ ИЗ НОВАДЕСАНТА

Создание персонажа: Персонажи Новадесанта создаются согласно правилам Ультрадесанта, представленным в ОКП **Деатнватчн**. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Хозяева Ультивы: После тысячелетий битв в заполонённых ксеносами глубинах родного региона Новадесантники обрели бесценные знания касемо чужаков и всего, что с ними связано. Персонажи ордена получают +10 к броскам на Запретные знания (Ксеносы).

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Служащий Караулу Смерти Иерихона Новадесантник явно будет ветераном крестового похода в Дамоклово залив и битвы за Макрагг. В ходе ожесточённого сражения с целью взять город Гель'брин в септовом мире тау Дал'ит Прайм персонаж бился с лидером тау под именем «Презирующий врагов», который свёл на нет его усилия, и сбежал посреди хаоса и анархии последних этапов штурма. На станции Эриох поступили сведения, что согласно Департаменту Тактика этот командующий теперь руководит отрядом на фронте Серый Ад и боевой брат увидел в этом возможность свести старые счёты. Согласится ли караульный капитан с этим и отправит ли на операцию по устранению вражеского лидера, или же предыдущая неудача сыграет против боевого брата?

вокруг Чёрного рифа. Недавно, после ряда не слишком удачных нападений на людских военачальников-предателей на Ифигении, Новадесантники понесли потери, которые постепенно восполняют.

БЕЛЫЕ КОНСУЛЫ

Пожалуй, из всех орденов-первенцев Белые Консулы дальше всех расположены от Ультрамара, базируясь планете Саватин к галактическому югу от Ока Ужаса. Из-за этого прискорбного факта братья ордена довольно редко появляются при дворе Марнея Калгара, такое событие становится поводом для большого празднества. Белые Консулы вместе с двадцатью другими орденами поклялись защищать Империум от злодеяний слуг Хаоса, особенно легионов-предателей, которые периодически вырываются из Ока Ужаса в ходе одного из опустошительных чёрных крестовых походов.

Чтобы выполнять обязанности часовых Ока Ужаса и одновременно продолжать операции против самых разных врагов Империи, Белые Консулы прибегли к крайне специфическим мерам. Орденом управляет не один магистр, а двое; один руководит обороной родного мира и командует постоянным войском, готовым в любую минуту отреагировать на вторжение Хаоса через Каданские врата, а второй же ответственен за операции ордена на дальних

рубежах. Равное распределение командирских обязанностей оказалось достаточно успешным, хотя и сомнительно, что оно допускается каким-либо абзацем из «Кодекса Астартес». Возможно, большая удалённость от легиона-прародителя позволяет не задумываться над этим.

Помимо родной планеты орден также управляет несколькими соседними системами, и его офицеры должны отслужить срок на высших постах в администрации каждой планеты до того, как займут более высокие должности в ордено. В случае сражений близ подконтрольных миров эти офицеры могут руководить не только собственными боевыми братьями, но и большими подразделениями местных войск. В определённом смысле такое состояние дел привело к созданию меньшей версии Ультрамара, за бесчисленные тысячи световых лет от духовного дома Белых Консулов.

Белые Консулы известны большим вкладом в крестовый поход Ахилла — примерно две роты, плюс отряды поддержки. И по сей день самой крупной операцией, в которой участвовал орден, была операция на мире смерти Полифемнос, когда орден ответил на призыв о помощи ликвидационной команды, нуждавшейся в срочной эвакуации. Хотя она и была спасена, Белые Консулы потеряли целое отделение в споровых рогах; их тела были безвозвратно пожраны буйными огринами-мутантами. Так как Консулы находятся слишком далеко от родной планеты, маловероятно, что в Иерихонском рубеже они смогут восполнить потери; им придётся продолжать сражаться в неполном составе или объединиться с другим орденом.

ПЕРСОНАЖ ИЗ БЕЛЫХ КОНСУЛОВ

Создание персонажа: Персонажи Белых Консулов создаются согласно правилам Ультрадесанта, представленным в ОКП **Деатнватчн**. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Проконсулы Саватина: Персонажи Белых Консулов на службе в Карауле Смерти уже отслужили срок на посту проконсула, командуя силами родной планеты или вассальной системы. Они начинают игру с умением Общие знания (Имперская Гвардия) помимо прочих стартовых умений.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Войско Белых Консулов, действующее в Иерихонском рубеже, призывает вернуть долг чести, которым, как они полагают, Караул Смерти обязан им из-за спасения группы зачистки на мире Полифемнос. Как минимум, один Пи из ликвидационной команды был среди спасённых и соглашается с тем, что долг стоит вернуть, ибо множество Белых Консулов погибло, эвакуируя команду. Консулы узнали, что повелитель огринов-мутантов мира смерти использует осквернённую экипировку павших братьев в качестве трофеев, и требуют от Караула помощи в возвращении священного снаряжения и наказании негодая.

ЧЁРНЫЕ КОНСУЛЫ

Орден-первенец, который много раз фигурировал в анналах долгой истории Империи; он всегда готов был встать на пути врагов Императора. Боевые братья ордена — постоянные паломники к святилищу примарха на Макрагге, и несколько прошлых магистров считались одними из ценнейших советников владыки Макрагга. Сотни раз Чёрные Консулы сражались рядом с Ультрадесантом, орденами-первенцами и многими другими силами космодесанта.

Затем, три с половиной столетия спустя, Чёрные Консулы замолчали, практически пропав со страниц истории Империи. Точную причину пропажи ещё предстоит установить, хотя Белые Консулы подозревают, что орден стал жертвой нападения Несущих Слово; потери могли оказаться столь велики, что орден прекратил фактически своё существование.

Как бы то ни было, крайне редко все братья ордена участвуют в одном сражении все вместе, даже если родной мир под угрозой. Отдельные отряды могут отправляться на особые миссии или служить частью сборного войска космодесанта, присоединившегося к более масштабному имперскому крестовому походу. Отдельные офицеры могут исполнять консульские обязанности, пересекаясь с коллегами из братских орденов для выработки масштабной стратегии. Некоторые боевые братья могут служить в Карауле Смерти, ну а в случае с Чёрными Консулами и прочими первенцами как отдельные братья, так и небольшие группы могут совершать паломничество к святилищу примарха на Макрагге.

Даже если основные силы Чёрных Консулов, как предполагают отчёты, были уничтожены, отдельные братья наверняка выжили, будучи разбросанными по всему Империи на бесчисленном множестве заданий. Если и когда судьба ордена подтвердится, у этих братьев будет выбор. Если численность достаточна и есть ресурсы, они могут сосредоточить все усилия на восстановлении рядов, выделив всё, что осталось от геносемени, для этого длительного процесса. Или же, если братьев слишком мало, они могут решить пойти каждый своим путём, продолжая служить Империи так долго, как только можно; например, в таких организациях, как Караул Смерти.

Небольшие силы Чёрных Консулов действуют в Иерихонском рубеже с начала крестового похода Ахилла. Они продемонстрировали такую приверженность долгу, что до сих пор присутствуют в регионе, сражаясь на передовой каждого крупного наступления. Из-за нестабильности путешествий в Варпе и коммуникаций понадобилось несколько десятилетий на то, чтобы весть о предполагаемой гибели ордена достигла его сынов в Иерихонском рубеже. Когда же весть-таки пришла, что они могут быть последними из своих рядов, Консулы собрались на совет и позволили каждому высказаться. В конце концов, собрание постановило, что один из воинов отправится расследовать ситуацию, пока все прочие продолжают сражаться согласно данным клятвам до возвращения гонца. Два с половиной столетия уже прошли, а гонца до сих пор нет; Чёрные Консулы продолжают воевать даже несмотря на то, что их ряды постепенно тают.

ПЕРСОНАЖ ИЗ ЧЁРНЫХ КОНСУЛОВ

Создание персонажа: персонажи из Чёрных Консулов создаются согласно правилам Ультрадесанта, представленным в ОКП Деатнвотсн. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Последние из ордена: Хотя им ещё предстоит узнать правду, множество боевых братьев свыклось с фактом, что они могут быть последними членами ордена. Такие воины будут сражаться до смерти, твёрдо намереваясь закончить историю ордена на славной ноте. Персонажи из Чёрных Консулов начинают игру с талантом Последний герой, помимо других стартовых талантов.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ПИ Чёрных Консулов узнал, что группа Несущих Слово действует в зоне боевых действий Целебес и утверждает, что участвовала в уничтожении ордена, на почти что другом конце галактики. Обязанности персонажа исключают погоню за хаоситами, но он клянётся оставаться бдительным касаясь признаков их присутствия и, если появится шанс, взять в плен предателя и вызнать у него истину. Если в ликвидационной команде есть ПИ из Тёмных Ангелов, в этом деле могут понадобиться его навыки...

МОРТИФАКТОРЫ

Орден-первенец, последовательно соблюдающий положения «Кодекса Астартес», но чей внешний вид, безусловно, крайне отличается от всех остальных наследников Ультрадесанта. Эти отличия, впрочем, обычно чисто внешние и являются почти полностью продуктом культуры Посула, единственной планеты, где орден набирает рекрутов.

Крепость-монастырь Мортифакторов — могучая звёздная цитадель на орбите Посула под именем «Базилика Мортис». Её чертоги украшены бесчисленными черепами с искусной гравировкой, каждый из которых взят с тела павшего боевого брата. Главная часовня монастыря украшена похожим образом, но уже черепами многих врагов ордена, что были взяты после побед на тысяче полей боя. Практикуемые орденом мрачные похоронные обряды проводятся под руководством капелланов, коих набирают из рядов жреческого сословия Посула, и многие особенности культа ордена проистекают из культуры населения планеты.

Посул населён свирепыми, дикими племенами каннибалов, ведущими друг с другом бесконечные войны. Их мир темен; солнце никогда не пробивается сквозь чернильную атмосферу, а воздух переполнен вонью от крови и дыма. Войны на Посуле породили людей, почти идеально подходящих для превращения в космодесантника; однако, даже после инициации неофитов и изучения ими всего, что характерно для Адептус Астартес и традиций Ультрадесанта, большая часть культуры диких племён никуда не девается. Хотя Мортифакторы не менее преданны, чем любые иные первенцы, эти традиции времён Жиллимана перемешались с обычаями аборигенов Посула, вылившись в нечто уникальное и, порой, весьма пугающее.

Среди практикуемых Мортифакторами обрядов есть традиция накануне битвы впасть в форму транса, мало отличающуюся от смерти. Мортифакторы верят, что таким образом смогут связаться с примархом и предками, которые

ПЕРСОНАЖ ИЗ МОРТИФАКТОРОВ

Создание персонажа: Персонажи из Мортифакторов создаются согласно правилам Ультрадесанта, представленным в ОКП Деатнватсн. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Жертвы подозрительности: Так как орденский культ отклонился от практик Ультрадесанта и других первенцев, эти организации к Мортифакторам порой относятся с подозрением. Общаясь с персонажами из Ультрадесанта и других первенцев, Мортифакторы получают штраф в -10 к Общительности.

Культ Посула: Мортифакторы унаследовали почти все обычаи диких племён Посула. Так как это ночная планета, персонажи из Мортифакторов более чем привычны к боям в условиях слабой освещённости и начинают игру с талантом Бой вслепую. Кроме того, из-за медитаций перед заданием они также получают талант Медитация.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Целое отделение Мортифакторов погибло в бою с крутами в сражениях на Равакене, доклады предполагают, что их тела съели плотоядные чужаки. Первоочерёдная задача — уничтожить эту группу крутов, ибо магос биологис опасаются того, что может случиться, если генетическое наследие космодесантников смешается с генами ксеносов. Караул Смерти планирует отправить на задание ликвидационную команду, и любой ПИ Мортифакторов захочет участвовать по понятным причинам, возглавив охоту чести для отмщения за павших братьев и избежания ещё большего кошунства.

дадут им великую силу перед началом сражения. После него они участвуют в нескольких обрядах, часто требующих пить кровь и поедать плоть врага, и кончающихся отсечением головы и свеживанием черепа. Для посторонних Мортифакторы балансируют на грани ереси, однако, они гордо стоят рядом с братьями-первенцами и считаются одними из самых стойких защитников Императора.

Мортифакторы несли службу в Иерихонском рубеже в трёх отдельных операциях среди пепельных лесов Равакена на фронте Серый Ад. Там Мортифакторы выработали привычку мазаться вулканическим пеплом, покрывающим каждый сантиметр поверхности планеты, дабы более незаметно прочёсывать безмолвные рощи. Говорят, когда они узнали про склонность крутов пожирать плоть павших, то впали в ярость, посчитав чужацкие кровавые практики оскорблением их собственных обрядов. Некоторые Мортифакторы внимательно изучили привычки крутов и поступили на службу в Караул Смерти, где их навыки и знания можно было применить наиболее эффективно. Некоторые из этих боевых братьев сохранили привычку с Равачены обмазываться вулканическим пеплом, хоть обычно и довольствуются только покрытием лица, что придаёт им бледный, призрачный облик.

ОРДЕН ГЕНЕЗИСА

Этот орден обычно считается ближайшим наследником Ультрадесанта, как в доктринах, так и астрогографически. Орден придерживается мудрости «Кодекса Астартес» во всём, где только возможно. Новообретённая, его родной мир, находится сравнительно недалеко на галактическом северо-западе от владений Ультрадесанта и его братья часто совершают минимум одно паломничество к святилищу примарха.

Капелланы ордена считают слова «Кодекса Астартес» абсолютно неприкосновенными и готовы на многое, чтобы поддерживать орденскую приверженность его положениям. Любые спорные моменты тщательно обсуждаются, с обращением к мнению капелланов Ультрадесанта для финального вердикта, чтобы гарантировать, что между первенцем и прародителем нет совершенно никаких разногласий в доктринах.

Так как орден Генезиса сохраняет столь тесные связи с прародителем, оба ордена часто предпринимают совместные операции. Отделения Генезиса регулярно восполняют потери Ультрадесанта, когда численность рот падает ниже кодексной из-за боевых потерь или других последствий. Отдельные братья даже командуются в ряды Ультрадесанта, чтобы временно заполнять вакантные должности специалистов, вроде персонала библиотеки и кузницы.

Ударная группа ордена Генезиса недавно была послана к карантинному миру Аргот на Канийском клине по личной просьбе лорда Эбонгрейва для выполнения некой, до сих пор неизвестной миссии. Кто-то надеется, что операция может указывать на планы лорда снять карантин с Аргота, Каггерана и Рееласа; что он придумал стратегию, как избавить эти планеты от влияния эмиссаров тау, которые, как известно, ведут там активную деятельность.

ПЕРСОНАЖ ИЗ ОРДЕНА ГЕНЕЗИСА

Создание персонажа: Персонажи из ордена Генезиса создаются согласно правилам Ультрадесанта, представленным в ОКП Деатнватсн. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Братья по крови: Боевые братья из ордена Генезиса столь привычны к сотрудничеству и совместным боевым действиям с Ультрадесантом, что начинают игру с талантом Связи (Ультрадесант).

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Караульная станция «Хест» перехватила просьбу о помощи от сил ордена Генезиса, действующих у карантинных планет в районе Канисского выступа. Однако, лорд-командующий Эбонгрейв тоже узнал о просьбе и отменил переброску любых имперских сил в данный регион. Караул Смерти не подчиняется Эбонгрейву, и выслал отряд для выяснения статуса подразделения Генезиса и возможна ли помощь. Миссию необходимо выполнить максимально скрытно, дабы весть об этом не достигла параноидального имперского главнокомандующего.

НАСЛЕДНИКИ ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ

Тёмные Ангелы и их орден-наследники, совокупно известные как «Непрощённые», обычно сохраняют друг с другом тесные связи. Из-за деятельности Внутреннего круга связи между магистрами орденов более формальны, чем принято у большинства орденов первого основания и их наследников. Внутренний круг – организация, охватывающая и Тёмных Ангелов, и всех их наследников, где каждый орденский магистр дополнительно обладает почётным титулом «великого магистра Внутреннего круга». Магистр ордена Тёмных Ангелов – «верховный великий магистр», коему все прочие члены подотчётны в вопросах, касающихся охоты на Падших, членов легиона Тёмных Ангелов, которые отвернулись от примарха и поддержали Лютера во время Ереси Гора.

Ведя классические боевые действия против многочисленных и разнообразных врагов человечества, Тёмные Ангелы и их наследники ничем не отличаются от прочих орденов космодесанта, и сражаются столь же энергично. Однако, когда есть подозрения о появлении даже одного Падшего, ордены наверняка объединят все доступные ресурсы и погонятся за самым ненавистным из врагов. Когда идёт охота на Падших, все прочие соображения уходят на второй план, а посторонних, даже космодесантников из любых орденов помимо Непрощённых, – избегают. Считается, что во втором основании легион Льва породил минимум три наследника: Ангелов Очищения, Ангелов Искупления и Ангелов Возмездия. Считается, что ещё несколько было создано во втором основании, и известен ряд орденов последующих оснований, коих включили в ряды Непрощённых. Процесс, когда более поздние ордены попадают под крыло Внутреннего круга, неизвестен, и вместе с существованием Падших, пожалуй, является одним из самых сокровенных секретов этой группировки.

СВЯТИТЕЛИ

Орден Непрощённых более позднего основания, хотя и неизвестно какого именно. Они практически полностью отсутствуют в анналах истории Империи, фигурируя лишь в горстке источников. В тех нескольких случаях, когда присутствие ордена подтверждали или подозревали, он выступал и действовал согласно собственным замыслам, появляясь внезапно и отбывая сразу же после выполнения поставленных им перед собой неизвестных задач. Как тесно Святители связаны с Тёмными Ангелами и Внутренним кругом – неясно. Они лишь раз принимали участие в совместной операции, когда 4-ая рота Святителей сражалась вместе с Тёмными Ангелами во время Арруласской интервенции.

Одно из нескольких существующих описаний боевых братьев Святителей указывает на то, что почти все они пользуются вооружением, доспехами и снаряжением воистину древних

образцов. Чаще всех прочих орденов они оснащают своих воинов снаряжением, которому уже тысячи лет; возможно, даже из тёмных времён Ереси Гора. Очень мало что было замечено касаясь более современных моделей, словно бы пропорциональное соотношение старого снаряжения к новому поменялось с местами. Не замечено никаких моделей доспехов современнее Марк VI «Корвус», не говоря уж о множестве более старых образцов. Помимо обладания столь почтенными доспехами Святители, по слухам, оснащены множеством видов оружия и снаряжения, которые обычно считаются реликвиями. Автор отчёта заметил, что верит в то, что Святители могли унаследовать большую часть арсенала изначального легиона, словно бы во время основания ордена его члены были оснащены древним снаряжением, извлечённым из темнейших хранилищ прародителя.

Участие Святителей в крестовом походе пока что означало только сосредоточение на ведении боевых действий в Слинарском савиге и вокруг него. После переброски в 801-ом на Иерихонский рубеж 3-я рота Святителей, поддерживаемая отрядами из рядов 1-ой и 10-ой рот, была атакована орками по пути к Шеду. Ударный крейсер «Преемник веков» стал мишенью для ороczego убийного крузера «Ворчун» – корабля, который, согласно данным советников из Департамента Тактика, действовал недалеко от Иерихонского рубежа. Орки застали судно Святителей врасплох, когда оно вышло из варпа на окраинах Слинарского савига с целью прочесть звёзды и скорректировать курс; сенсоры корабля не заметили неожиданную и совершенно непредсказуемую засаду. Хоть «Преемник веков» и смог ускользнуть после нанесения серьёзного урона «Ворчуну», он был сильно повреждён, и спустя неделю его пришлось полностью оставить. Считается, что в настоящее время 3-я рота действует в Слинарском савиге, хотя, если это правда, её время наверняка ограничено, ибо в этом регионе не было найдено никаких миров способных поддерживать жизнь, кроме Шеду. Как долго Святители смогут вести боевые действия, в особенности делая это эффективно, – большой вопрос, несколько других орденов предприняли попытки обнаружить их, но, пока что, безуспешно.



ПЕРСОНАЖ ИЗ СВЯТИТЕЛЕЙ

Создание персонажа: Персонажи из Святителей создаются согласно правилам Тёмных Ангелов, представленным в ОКП Деатнватсн. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Носители реликвий: Во время создания персонажа можно понять качество любого одного предмета из стандартного снаряжения до Исключительного. С точки зрения получения штрафа за утрату эта вещь будет считаться реликвией (смотрите Утрата реликвии на странице 162). Кроме того, персонаж не может начинать с любой бронёй новее Марк VI, хотя может пользоваться более поздними моделями позже по ходу кампании.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Дальний патруль Имперского Флота доложил об обнаружении на окраинах системы Ловат IV «Преемника веков». Согласно докладу он был захвачен орками и ужасающе обезображен их меками. Корабль необходимо уничтожить, ибо его захват – оскорбление Адептус Астартес и большая угроза для имперского судоходства в регионе. Командор караула Мордигаэль приказал отряду взять «Преемника» на бордаж, захватить когитаторное ядро, дабы прояснить судьбу его содержимого, и уничтожить корабль, обеспечив гибель всех орков на борту.

АНГЕЛЫ ИСКУПЛЕНИЯ

Орден-наследник Тёмных Ангелов второго основания, чьё имя известно во всех уголках Империи. Орден участвовал в бесчисленных войнах и обрёл лавры для как себя, так и, в некоторой степени, других наследников.

Однако, у них есть и тёмная сторона. Хотя все Непрощённые известны периодическими «увольнениями», когда покидали зону боевых действий и шли по следам Падших, Ангелы Искупления поступали так слишком часто и подвели слишком многих. Несколько масштабных конфликтов были полностью проиграны из-за отъезда рот в самый разгар боёв; самый печально известный случай – оборона Гатлингхайва, захваченного орочьей ордой из-за того, что Ангелы Искупления бросили его на произвол судьбы.

Точно так же, как славные деяния ордена хорошо известны жителям Империи, так и менее доблестные – другим имперским силам. Несколько раз эти силы отказывались от его помощи, предпочитая сразиться с врагом в одиночку, чем рисковать возможностью быть брошенными в разгар войны. Хотя обычно большинство орденов не придаёт таким соображениям особого значения, даже другие боевые братья известны своими подозрениями в отношении Ангелов, и эта напряжённость порой приводит к незначительным конфликтам между ними и другими орденами.

ПЕРСОНАЖ ИЗ АНГЕЛОВ ИСКУПЛЕНИЯ

Создание персонажа: Персонажи из Ангелов Искупления создаются согласно правилам Тёмных Ангелов, представленным в ОКП Деатнватсн. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Лишённые доверия: При общении с имперскими институтами, помимо Космодесанта, персонажи из Ангелов Искупления получают штраф в -10 к Общительности.

Охотники: Ангелы Искупления большую часть сил бросают на охоту за Падшими. Из-за этого их персонажи получают бонус в +10 к проверкам умения Выслеживание.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

С ПИ Ангелов Искупления тайно связывается капеллан-дознаватель его ордена и выдаёт ему личность человека в штабе верховного лорда-командующего Эбонгрейва. Этот офицер, как сообщается боевому брату, является вероломным еретиком, оскорбившим честь ордена, и его необходимо убрать так, чтобы этого не заметили другие имперские силы. Внутренний круг Ангелов Искупления подозревает, что данный офицер контактировал с Падшим, и, пусть он – лишь простой подручный, должен быть ликвидирован; естественно, ПИ об этом не сообщают. На этом всё, но позднее ликвидационная команда отправлена на задание и пересекается с этим самым офицером, возможно, временно работая вместе с ним. Персонаж Ангелов сталкивается с дилеммой – выполнение либо задания Караула Смерти, либо приказа, которого он не понимает...

Ангелы Искупления носят цвета, разрезанные горизонтально, с зелёным Тёмных Ангелов справа и костяным белым слева.

Сборное войско Ангелов Искупления, состоящее из отделений 1-ой и 2-ой рот, прибыло на Иерихонский рубеж в 811-ом, хотя, насколько можно судить по имеющимся записям, никто из верховного командования крестового похода не просил их об этом. Войско остановилось на орбите над крепостью Злобы, центра власти верховного лорда-командующего Эбонгрейва, и несколько офицеров, включая капеллана-дознавателя, потребовали пропустить их в мрачные подземелья Гробницы Сигма. Охранники изначально отказались открыть им двери и произошла короткая, но жаркая перестрелка, в которой погибли тридцать рядовых и три старших офицера. Три дня спустя появились космодесантники, некоторые из которых несли стазис-гроб, и вернулись на корабли. Ничего не объяснив, Ангелы Искупления покинули крепость Злобы и последний раз были замечены на пути к аномалии Гадекса.

АНГЕЛЫ ОЧИЩЕНИЯ

Орден второго основания, сохраняющий очень тесные связи со своим прародителем, даже по сравнению с другими орденами Непрощённых. В частности, его вторая рота известна совместными операциями со второй ротой Тёмных Ангелов (так называемым «Крылом ворона»), что позволяет накапливать опыт в бесконечной охоте на Падших.

Несмотря на тесные связи с родительской организацией, боевые братья Ангелов Очищения выделяются тем, что единственные из всех Непрощённых считают, что искупили грехи, совершённые теми, кто отрёкся от примарха и присоединился к Лютеру. Вероятно, чтобы прийти к такому заключению и отказаться от вины за деяния других, Внутренний круг ордена одержал воистину великую победу. Природа этой победы, должно быть, известна только ордену, хотя наверняка им удалось взять в плен большое количество Падших или совершить другое значительное деяние. Возможно, капелланы-дознаватели ордена добыли по-настоящему точный отчёт о падении Калибана или выудили полное покаяние у особенно высокопоставленного Падшего, что позволило заслужить очищение от грехов, к чему Ангелы стремились столетиями; по крайней мере, в их

собственных глазах. Какой бы ни была причина искупления, в реальность коего орден верит, совершенно ясно, что оно не распространяется на всех прочих Непрощённых, ибо охота на Падших продолжается.

Некоторые предполагают, что отклонение в доктрине ордена может вылиться в раскол среди Непрощённых; однако, любой конфликт между великими магистрами Внутреннего круга, похоже, не выходит за его пределы – по крайней мере, пока что, так что орден продолжает во всём сотрудничать с собратьями.

Ангелы Очищения – один из тех орденов, который перебросил силы на поиск потерявшейся 3-ей роты Святителей в глубинах Слинарского сдвига. Однако, с таким гигантским регионом задача Ангелов кажется в лучшем случае изнурительной, а в худшем – невыполнимой. Минимум два орденских эскадрона фрегатов типа «Гладиус» известны прочёсыванием Сдвига на предмет потерявших собратьев; каждый корабль везёт одно отделение, часто разведчиков. Ангелы также послали в Иерихонский рубеж ударный крейсер с полуротой на борту. Этот корабль и его экипаж ещё не приняли участие в розыске пропавших Святителей и сосредоточились на боевых действиях по всей протяжённости Канийского клина.

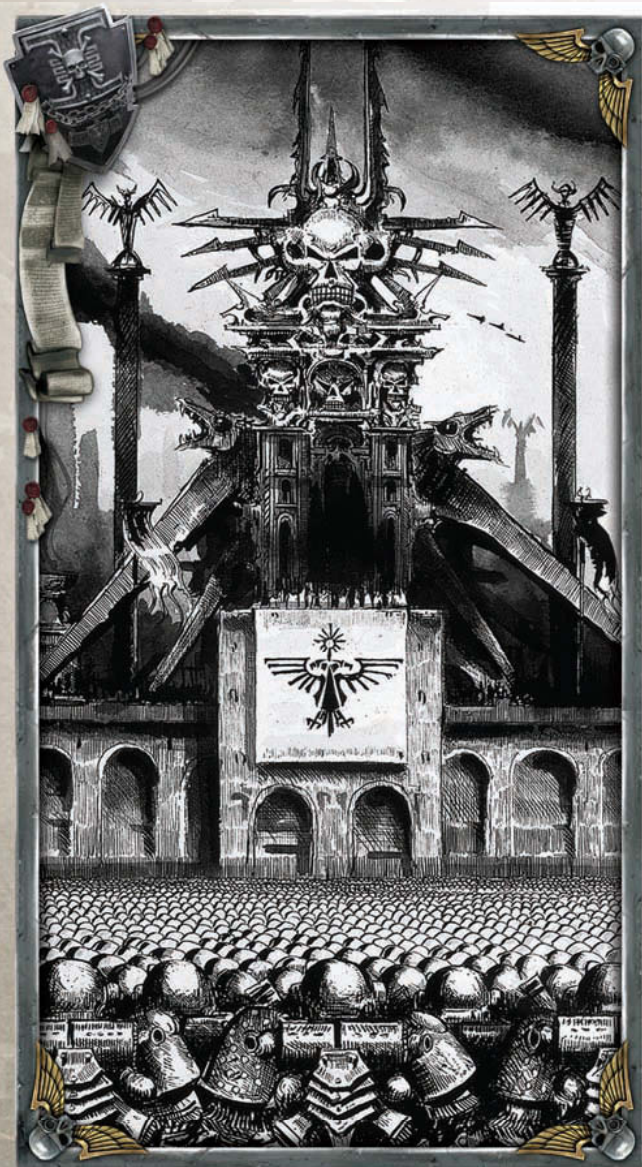
ПЕРСОНАЖ ИЗ АНГЕЛОВ ОЧИЩЕНИЯ

Создание персонажа: Персонажи из Ангелов Очищения создаются согласно правилам Тёмных Ангелов, представленным в ОКП **Deathwatch**. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Экзистенциальная травма: Ангелы Очищения верят, что искупили грехи предшественников, но очень сильная ментальная или духовная травма может заставить усомниться в этой уверенности, что способно разрушить рассудок боевого брата. По этой причине проклятие примарха Тёмных Ангелов (см. стр. 320 ОКП **Deathwatch**) не применяется. Когда достигнут предел рассудка, боевой брат должен совершить проверку Силы воли. Если она пройдена, всё хорошо и брат по-прежнему непоколебим в своей вере. Если же нет, то он получает [степени провала проверки] очков Порчи, ибо вера его трескается.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ликвидационная команда отправлена проверить отчёт одного из фрегатов Ангелов Искупления о том, что группу Святителей видели на мире Кредос. Обычно с такими вопросами положено разбираться силам традиционных орденов, но Кредос – помеченна как объект вмешательства Караула Смерти. Когда ликвидационная команда прибывает туда, мир уже переполнен тиранидскими созданиями на последних стадиях поглощения биомассы, которую переправляют в пузатые био-сборщики на орбите. Хоть и не найдено следов присутствия потерявшихся боевых братьев, возможность изучить процесс, при помощи коего тираниды объедают планету, слишком важна, чтобы её упустить. Можно даже попробовать отравить сборщики путём внедрения токсинов в океаны переработанной био-каши, которую те переправляют на орбиту при помощи ужасающих и разумных пищевых трубок.



НАСЛЕДНИКИ КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

Регион Сангвиния известен тем, что породил минимум пять наследников: Карминовых Ангелов, Сангиновых Ангелов, Вермилионных Ангелов, Кровопийц и Разрывающих Плоть. Разделение легиона произошло, в целом, согласно положениям «Кодекса Астартес», ибо Кровавые Ангелы были не настолько горды, чтобы не последовать примеру братского легиона, и после утраты примарха считали, что есть куда более важные вопросы, которые надо решать, чем правильная организация орденов. Сразу после Ереси легион и его наследники страдали от чувства великой утраты, оплакивая погибшего примарха, но лишь позднее начал проявляться так называемый «изъязн». За последующие столетия случаи, когда боевые братья поддавались видениям смерти примарха, стали учащаться, пока орден не был вынужден заняться проблемой путём организации института кровавых жрецов и формирования роты смерти.

На какое-то время Кровавые Ангелы и их наследники поверили, что избавились от изъязна, и, хотя никогда полностью не и смирились с болью утраты, впервые за столетия смотрели в будущее с оптимизмом. Лишь значительно позднее, после более поздних оснований из генных запасов Кровавых Ангелов, стала ясна вся масштабность изъязна. Судя по всему, чем дальше от оригинала основание, тем он сильнее проявлялся. Минимум два поздних наследника, Обескровители и Посадатели Плоти, так сильно поддались ему, как считается, что вообще перестали существовать. Даже те наследники, которым удалось справиться с изъязном, находятся на грани уничтожения, и их боевые братья поддаются психозу при малейшей провокации.

Из-за трагического для всех изъязна Кровавые Ангелы и их наследники связаны друг с другом так, как никакие другие ордены первого основания и их потомки. Для них смерть примарха Сангвиния — не какая-то далёкая легенда, но вполне реальная память, живущая в психике всех его сынов и грозящая поглотить их в момент сильного стресса. Это общее наследие объединяет ордены так сильно, что нападение на одного считается нападением на всех — преступлением, из-за которого все сыны Сангвиния соберутся под одним знаменем для свершения правосудия.

РАСЧЛЕНИТЕЛИ

Орден-наследник Кровавых Ангелов второго основания, служивший человечеству ещё на заре эпохи Империиума. К сожалению, они всё чаще становятся жертвами самых серьёзных эффектов изъязна; настолько, что, как и прочие наследники Кровавых Ангелов, орден теперь находится на самом краю забвения.

В поздние столетия Расчленители стали всё чаще впадать в крайнюю степень ярости. Гнев боевых братьев не знает границ, он долго не проходит даже после убийства всех врагов. Побочный ущерб высок, а в нескольких случаях союзные силы были атакованы сразу же после успешного штурма. Очевидное игнорирование других имперских подразделений вылилось в ряд задокументированных злодеяний, когда посторонние попадали под перекрёстный огонь и погибали вместе с настоящими врагами Империиума. Прочие имперские подразделения со временем стали ненавидеть орден, и это привлекло внимание Инквизиции.

В 815-ом году 41-ого тысячелетия должность магистра перешла к Габриэлю Сету. Вступив в должность, Сет узнал от верховных кровавых жрецов, что ордену осталось жить несколько десятилетий, настолько сильно стали проявляться эффекты изъязна. Сет объявил, что, раз орден всё равно обречён, он намерен сделать всё, чтобы последние абзацы истории ордена были окутаны ореолом славы. Новый магистр планирует обратить вспять нанесённый ордену ущерб за последние столетия, для чего необходимо регулярно патрулировать регионы, где подтверждено местонахождение врагов Империиума. Орден намерен первым отвечать на призывы к помощи и проводить опустошительные контратаки, чтобы останавливать вторжения ещё до их начала.

На данный момент слишком рано ещё судить, сможет ли Сет переписать последние главы истории ордена, но уже он предпринимает шаги для искупления несомненных преступлений, что были в прошлом, и очищения репутации в глазах потенциальных союзников.

Участие Расчленителей в крестовом походе Ахилла случилось в начале 813-ого года, вскоре после появления первых шупалец флота-улья Дагон в районе Орфейского клина. Ударная группа из отделений 1-ой и 2-ой рот незаметно прибыла к Херисору и провела серию операций вдоль всего клина, перехватывая шупальца и выигрывая время для имперских сил, чтобы те успели организовать оборону. В этих битвах орден понёс тяжёлые потери, однако, отказавшись снизить интенсивность операций, раз за разом бросаясь в бой против голодных ксеночудовищ. Сейчас ударная группа перевооружается у Элевсин, и докладывают, что некоторые



ПЕРСОНАЖ ИЗ РАСЧЛЕНИТЕЛЕЙ

Создание персонажа: Персонажи из Расчленителей создаются согласно правилам Кровавых Ангелов, представленным в ОКП **Deathwatch**. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Нападение — единственная разновидность обороны: Персонажи из Расчленителей могут дешевле использовать кодексный наступательный манёвр «Громовой натиск» (см. стр. 249 ОКП **Deathwatch**), за 1 очко Сплочённости. Однако, оборонительная стойка «Ложись!» стоит им 3 очка Сплочённости.

Разрывающие плоть: Персонажи из Расчленителей начинают игру с талантом Потрошитель. Однако, персонаж получает штраф в -15 к Общительности.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Отряд Расчленителей, действующий на Элевсине, оказался замешан в прискорбном братоубийственном инциденте, в котором был убит боевой брат из другого ордена. Так уж случилось, что в ликвидационной команде есть брат из этого же ордена, и, когда весть об инциденте достигла Эриоха, напряжённость между ними привела к настоящей конфронтации. По правде говоря, эта история о братоубийстве — ложь, придуманная раскольниками Элевсин, но, если данный факт не вскроется, на время операций на планете Сплочённость пострадает.

её отделения были замечены в боях в глубинах городов-храмов, участвуя в безжалостных операциях типа «найти и уничтожить» против неизвестного, но, очевидно, смертоносного врага.

ПЛАКАЛЬЩИКИ

Наследник Кровавых Ангелов более позднего основания, созданный, согласно некоторым источникам, как часть несчастливой двадцать первого основания (порой его ещё называют проклятым). Плакальщики сильно выделяются из рядов наследников Кровавых Ангелов тем, что кажутся не имеющими изъяна. Некоторые отчёты предполагают, что была намеренная попытка «исцелить» изъян и она удалась. Если так, то процесс выявил совершенно непредвиденные побочные эффекты, которые, пожалуй, столь же вредоносны, сколь и сам изъян.

Как и многие другие ордены, предположительно сформированные в двадцать первом основании, Плакальщики сильно пострадали от рук судьбы. Если множество других стало жертвой генетической порчи, то они, судя по всему, были поражены некой разновидностью духовной болезни. Судьба, как кажется, сговорилась против ордена, практически так, словно бы тот и вовсе не должен был никогда существовать. Орден оказывался раз за разом на пути вторжений или отрезанным от помощи союзников, и на его долю выпало больше последних битв и отчаянной обороны, чем любому другому ордену его возраста. Сами боевые братья кажутся согласными с этим мрачным фактом; они используют все и всяческие разновидности символов и ритуалов, ассоциируемых со скорбью и плачем. Некоторые предполагают, что скорбь — последствие смерти Сангвиния, та же самая генетическая память, что терзает

всех сынов примарха, неважно, насколько далёких. Другие же заявляют, что таро Императора указывают на ещё более худшие события в будущем для Плакальщиков, чем познал даже этот самый несчастливый из орденов.

Плакальщики впервые участвовали в крестовом походе Ахилла, когда орден предоставил эскорт вольному торговцу Казандусу Лан, вернув династии тысячелетний долг чести. Четыре отделения эскорта десять лет сражались на стороне личных вассальных полков торговца и предприняли ряд крайне эффективных абордажей против боевых кораблей архиврага во внешнем пределе. В 812-ом с кораблём, на борту коего путешествовали Плакальщики, произошла катастрофическая поломка двигателя во время перехода в реальный космос и им пришлось бросить корабль на задворках системы Плач Фалона. Лишь горстка боевых братьев пережила этот инцидент. Узнав о трагедии и понимая, что выживших как полноценную силу можно применить лишь ограниченно, командор караулы Мордигаэль отыскал их и договорился об их службе в Долгой вахте. Львиная доля уцелевших Плакальщиков Иерихонского рубежа сформировала единую ликвидационную команду под командованием караульного капитана Бранда (см. стр. 238), пока ещё несколько служат в других командах вместе с братьями из прочих орденов.

ПЕРСОНАЖ ИЗ ПЛАКАЛЬЩИКОВ

Создание персонажа: Персонажи из Плакальщиков создаются согласно правилам Кровавых Ангелов, представленным в ОКП **Deathwatch**. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Практически безупречные: Плакальщики, в основном, взяли изъян под контроль, хотя в крайнем случае всё ещё могут поддаться его эффектам. Когда боевой брат достигает предела очков Безумия, после которого становится жертвой проклятия примарха (см. стр. 318 ОКП **Deathwatch**), он совершает **серьёзную (+0) проверку Силы воли**. Если она пройдена, он не поддаётся проклятию, но будет вынужден вновь проходить проверку по достижении нового предела. Последующие неудачные проверки заставят все предыдущие результаты сработать, все и сразу. Например, если боевой брат прошёл проверку с целью избежать проклятия примарха уровня 1 и уровня 2, а затем провалил проверку на уровень 3, все три результата теперь в силе.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Неудачи словно бы неустанно следуют за ПИ из Плакальщиков и, пока ликвидационная команда выполняет задание, на корабле с ней на борту происходит ряд незначительных, но тревожных неполадок варп-двигателя. Прочие члены начинают опасаться, что судьба, постигшая Плакальщиков у Плача Фалона, вновь показывает лицо. Брат ордена будет вынужден искать духовных наставлений капелланов, предприняв ряд искупляющих деяний, чтобы избавиться от злой судьбы. По окончании этих деяний он очищается; возможно, заработает бонусное очко Судьбы или потеряет любые очки Порчи, что мог набрать ранее, по решению МИ.

ЗАМЕТКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Игроки и МИ могут заметить, что ОКП Деатнватчс содержит два ордена-наследника (Чёрных Храмовников и Штормовых Стражей), имевших честь получить полный набор особых правил и способностей, тогда как наследники из этого раздела имеют лишь небольшое число дополнительных правил. Если МИ и игроки хотят, то, конечно, вольны придумать все остальные дополнительные правила для персонажей из своих наследников, включая способности режима одиночки и режима отряда, события, проклятие примарха и так далее. Подобное было попросту невозможно в условиях ограниченного пространства, доступного в одном дополнении, так что некоторые ордены, которые бы заслуживали полного набора правил, вынуждены удовлетвориться несколькими попроще — пока, по крайней мере!

КРОВОПИЙЦЫ

Братья из этого ордена демонстрируют все внешние признаки преодоления самых худших аспектов изъяна и, хоть орден всё ещё располагает ротой смерти, создаётся впечатление, что их боевые братья куда реже поддаются так называемому «чёрному гневу». Налицо все признаки, что благородные братья Кровопийц обрели некоторую степень контроля и совершенства даже больше, чем у легиона-прародителя. Внешность, однако, обманчива.

Кровопийцы добились текущего уровня контроля над красной жадой не путём отрицания или управления ею, но поддавшись ей целиком. Все орденские ритуалы и практики основаны на употреблении крови и часто в больших количествах. Источник крови для этих церемоний неизвестен, как и сама форма ритуалов. Возможно, что кровь берётся из вен боевых братьев или, как вариант, из убитых хищников, чьи качества братья почитают. В некоторых кругах, однако, шепчут, что кровь предоставляют принудительно пленники, павшие враги или даже гражданские. Никто не видел кровавые обряды Кровопийц, даже их братья из других наследников Кровавых Ангелов, и они готовы на многое, чтобы скрыть эти ритуалы от всех и всяческих чужаков. Хоть Кровопийцы могут казаться контролирующими изъян, не менее вероятно, что они обрекли себя на гибель другим образом, и их будущее не менее неопределённо, как и у всех прочих наследников Кровавых Ангелов.

Кровопийцы прибыли на Иерихонский рубеж в конце 816-ого года 42-ого тысячелетия, всего за несколько месяцев до того, как первые шупальца флота-улья Дагон впились в Кастобель. Некоторые говорят, что орден к Кастобелю привлёк запах крови; две его роты засели в самом высоком шпиле улья Ибелл и укрепили его словно для длительной осады. Вскоре напали тираниды и этот момент Кровопийцы ждали. Ибелл был единственным ульем планеты, который не пал пред натиском миллиардной орды; благородные, практически божественные боевые братья ордена удерживали стены и подавали такой пример для ополчения улья, что, как говорят, люди пели от радости в сражениях, зная, что никогда не проиграют. Лишь спустя время начали, несмотря на все усилия комиссаров ополчения и силовиков

ПЕРСОНАЖ ИЗ КРОВОПИЙЦ

Создание персонажа: Персонажи из Кровопийц создаются согласно правилам Кровавых Ангелов, представленным в ОКП Деатнватчс. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Жажда: Боевые братья из Кровопийц должны держать под контролем неестественную жажду крови или пострадать от последствий. Персонаж Кровопийц должен совершить **серьёзную (+0) проверку Силы воли** перед каждой операцией. Если проверка пройдена, персонаж получит бонус в +10 к Ближнему Бою до конца операции. В противном случае он будет вынужден употребить минимум пинту крови перед заданием или получить штраф в -10 ко всем проверкам Силы воли и Общительности до конца операции, пока не выпьет крови. Более того, если любой боевой брат не из ордена Кровавых Ангелов или одного из их наследников станет свидетелем отвратительного зрелища, ликвидационная команда немедленно потеряет пять очков Сплочённости. По сути, игроку придётся подгадать под такую возможность с согласия МИ и убедиться, что прочие игроки не в курсе... Пока не настанет подходящий драматический момент!

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Боевой брат из Кровопийц в жажде крови зашёл слишком далеко и убил старшего офицера Имперской Гвардии, чьё обескровленное тело нашли его подчинённые. В данный момент ликвидационная команда действует неподалёку и оказывается втянута в расследование убийства. ПИ из Кровопийц будет под подозрением, но как он на них отреагирует?

улья, ходить тёмные слухи. Некоторые утверждают, что диверсанты ксеносов крались по ночам среди позиций защитников, но другие предлагают куда более тревожную версию. Слухи повествовали о людях, которых позно ночью утаскивали с воплями из кроватей, и об ужасных, леденящих кровь криках, что доносились из шпиля, который Кровопийцы приспособили под штаб-квартиру. Ещё позже говорили, что патрули силовиков находили обескровленные трупы в глубинах канализации улья, изломанные и измочаленные, словно бы их скинули с самого высокого яруса шпиля. Никто не смог обнаружить источник этих тёмных историй, что, как многие распространители слухов утверждают, и есть доказательство того, что что-то не так. Население Кастобеля сражается за само своё существование с врагом, который, если бы не героические деяния Кровопийц, истребил бы их несколько месяцев назад и потому несколько обескровленных трупов, которые можно легко повесить на чужацких охотников, являются меньшей из всех его забот. По крайней мере сейчас.

РЫЦАРИ КРОВИ

Неизвестно, какое основание породило Рыцарей Крови, но их признают наследником Кровавых Ангелов. Весьма вероятно, что орден был сформирован в более позднему основании, ибо, как и со многими прочими наследниками Кровавых Ангелов более поздних оснований, их геносемя выглядит крайне и, воистину, трагически дефективным. Известно то, что Рыцари Крови начали галактический крестовый поход с целью стереть врагов Императора с лица Империума. Хоть многие наследники Кровавых Ангелов ступали по тонкому льду между чистотой и проклятием, Рыцари Крови столько раз пересекали черту, что в начале 41-ого тысячелетия сами верховные лорды Терры объявили их ренегатами и изгнали из света Императора.

После этого события орден почти целиком пропал из анналов Империума, хоть и продолжил воевать с врагами Человечества. Несколько раз орден вмешивался в ситуацию, помогая попавшим в беду имперским силам, но подобное редко приветствуют. Принятие помощи от объявленного ренегатским ордена значит привлечь злобное око инквизиционного расследования, так что многие скорее рискнуть умереть. На данный момент орден держится на расстоянии от тех, с кем явно сотрудничает; этот факт защищает защищаемых от как подозрений, так и побочного ущерба, часто ассоциируемого с более радикальными наследниками Кровавых Ангелов. Как бы то ни было, Рыцари Крови продолжают свой поход по галактике — задачу, которую они, похоже, выполняют фанатично.

Степень, до которой Кровавые Ангелы, их наследники и, пожалуй, все прочие Адептус Астартес, решили согласиться со статусом изгоя Рыцарей Крови, пока до конца неясна. Порой другие ордены практически полностью игнорируют подобные указы, отказываясь признать, что кто-то, кроме их собратьев, имеет право выносить такой вердикт. Однако, иногда космодезист способен крайне фанатично вести войны с собратьями-изгоями, что всегда порождает смерть и разрушения.

Уже несколько лет ходят слухи об активном присутствии Рыцарей Крови на Иерихонском рубеже, но они никогда не появлялись ни в одном официально одобренном боевом списке и, насколько можно судить, между ними и высшим командованием похода переговоров не велось. Однако, раз за разом имперские силы докладывали о появлении закованных в чёрное и красное десантников, которые приходили без предупреждения и отбывали после окончания битвы. Записи полевых камер и снимки с шпионских спутников дают лишь частичное представление касательно принадлежности этих таинственных боевых братьев, которые редко сражаются в большом количестве, но которые всегда прекрасно. Вести, как положено, были переданы представителям Инквизиции, и несколько ячеек активно ищут подтверждение, были ли это действительно Рыцари Крови. Если присутствие ордена в Иерихоне подтвердится, ситуация обязательно усугубится. Долг каждого имперского подданного — преследовать объявленных врагами Императора, даже тех, кого те некогда звали братьями. Инквизиция и высшее командование похода Ахилла будут вынуждены ходить по опасно тонкому льду, если или когда узнают, что отступники в лице Рыцарей Крови действительно оперируют на Иерихонском рубеже.

ПЕРСОНАЖ ИЗ РЫЦАРЕЙ КРОВИ

Создание персонажа: Персонажи из Рыцарей Крови создаются согласно правилам для Кровавых Ангелов, представленным в ОКП **Deathwatch**. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Изгой: Персонажи из Рыцарей Крови могут взять продвинутую специализацию «Чёрный щит», описанную на странице 98.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ликвидационная команда отправлена на перехват отряда одного из легионов-предателей, что, предположительно, действует на окраинах системы Магог. По прибытию становится известно, что отряд приняли за других и, на самом деле, это группа из Рыцарей Крови. До того, как ликвидационная команда успеет решить, как реагировать в данной ситуации, силы архиврага атакуют ближайший имперский аванпост и Рыцари Крови отвлекаются на помощь имперцам. ПИ теперь сталкиваются с выбором: помочь изгоям-десантникам против предателей или по сути, помочь предателям против бывших боевых братьев. И, словно ситуация уже недостаточно деликатная, что если один из ПИ, втайне от товарищей, является одним из Рыцарей?



НАСЛЕДНИКИ ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Согласно почти всем версиям «Кодекс Астартес», легион Дорна породил во втором основании лишь двух наследников, хотя некоторые версии утверждают, что их было три или больше. Легион никогда не был особенно многочисленным и наверняка понёс гигантские потери в ходе судьбоносных битв во время осады Терры. Более того, битва на Железной Клетке, планетарная осада против легиона-предателя Железных Воинов вскоре после Ереси Гора, забрала ещё больше жизней. Соответственно, Имперские Кулаки могли разделиться только три или четыре раза, выделив ордены Имперских Кулаков, Багровых Кулаков и Чёрных Храмовников.

Помимо низкой численности легиона нет ни одной известной причины, почему Имперские Кулаки не должны были породить намного больше наследников. Возможно, из-за этого Адептус Механикус потребовалось куда больше времени и генной десятины, чтобы сформировать приличный запас, из которого можно будет формировать будущих наследников. Похоже, именно поэтому сравнительно мало наследников Кулаков было создано в первые основания; позже, когда накопились запасы подходящего геносемени, их стало больше. Хотя геносемя некоторых орденов, особенно Кровавых Ангелов и Космических Волков, оказалось в некотором виде дефектным (даже когда дефекты дают другие преимущества), семя Имперских Кулаков остаётся свободным от мутаций. Несмотря на то, что две орденские зиготы перестали работать, оставшиеся остаются сильными и чистыми, и стабильным источником для основания будущих орденов.

В отличие от наследников многих других прародителей, Имперские Кулаки и их потомки в ряде случаев довольно значительно отличаются друг от друга, особенно в случае с двумя орденами второго основания. Когда легион разделился, боевые братья разных мировоззрений присоединились к разным орденам. Те, для кого верность примарху была всем, сформировали основу Имперских Кулаков; те, кто не смог принять ограничения «Кодекса Астартес», стали Чёрными Храмовниками; те же, кто пожелал следовать кодексу и ковать собственную судьбу, стали Багровыми Кулаками.

Последующие основания наследников Имперских Кулаков учитывали одну из этих традиций; новорождённые ордены почитали примарха Рогала

Дорна и следовали примеру трёх орденов второго основания. Какую традицию изберёт новый наследник, зависит во многом от того, как именно он был сформирован. Порой новым орденом руководит группа офицеров, командированных из рядов прародителя, пока не сформируется собственный корпус опытных лидеров; например, если эти лидеры вышли из рядов Чёрных Храмовников, новорождённый орден может тесно следовать их традициям. Ну, и наоборот, новый орден может быть создан из геносемени не прародителя, но одного из наследников. Этот процесс стабилизирует некоторые параметры и избавит от других, так что ключевые характеристики источника передадутся новому поколению потомков.

БАГРОВЫЕ КУЛАКИ

Этот орден родился, когда легион Имперских Кулаков разделился; его основу сформировали самые молодые братья. Подобно прародителю и братьям того же основания, Чёрным Храмовникам, Багровые Кулаки были орденом флотского базирования — по крайней мере, поначалу; их флагманом была могучая крепость-монастырь «Рутилус Тираннус». Первым и самым почитаемым магистром был Алексис Полукс — воин, объединявший в себе самые лучшие качества воина и стратега, и командовавший Багровыми Кулаками в первых их кампаниях, пока не пал от отравленного дротика сцифианского ассасина в девятом столетии первого тысячелетия эпохи Империиума.

Багровые Кулаки стали сосредотачиваться на операциях в пограничных регионах сегментумов Темпестус и Пацификус, хотя и посылали ударные группы во все уголки галактики

для участия в войнах Императора. Регион наполнен орочными империями различных масштабов и часто является источником опустошительных Вааагх! За столетия Багровые Кулаки накопили такой опыт в борьбе с орками, что стали считаться экспертами в этом деле; с этим фактом согласны даже сами орки. Бесчисленные орочные воеводы собирали орды благодаря обещанию «забороть парней с красными руками и клювами раз и навсегда». Кульминацией этих войн стало окончание крестового похода Вольтигерна в 745.М40, когда за участие в нём Багровых Кулаков наградили собственной родной планетой — Миром Ринна. За прошедшую тысячу или около того лет они возвели величественную, совершенно неприступную крепость-монастырь и укрепили многие города. В отличие от множества других орденских планет Мир Ринна населён не дикими варварами или безжалостными бандитами, но крайне цивилизованными и развитыми народами. Багровые



Кулаки набирают рекрутов в других местах, особенно на соседних диких мирах, и оставляют управление родной планетой абсолютно компетентным правящим классам. Мир Ринна — суровая и величественная планета, чьё население обожает Багровых Кулаков. Так как мир тщательно укреплен, а соседние регионы очищены от орков, место ордену в анналах Империи наверняка обеспечено.

Багровые Кулаки выделили ударную группу в виде полуроты для ряда операций, должных сломать хребет вражескому присутствию на Хазант в зоне боевых действий Целлебос. Хотя глобальные цели операций не достигнуты, орден одержал ряд местных побед до того, как его силы были отозваны для участия в боях с орками Карадона. Единственное, что подпортило участие ордена в крестовом походе — потеря крайне почётногo дредноута, чей пилот, древний Касторес, был некогда капитаном первой роты и пользовался среди боевых братьев большим уважением. Хотя силы ордена теперь сражаются в других местах, те Багровые Кулаки, что направлены служить в Карауле Смерти Иерихона, продолжают искать павшего героя в надежде, что однажды его саркофаг будет найден и возвращён, овеянный славой, на Мир Ринна.

ПЕРСОНАЖ ИЗ БАГРОВЫХ КУЛАКОВ

Создание персонажа: Персонажи из Багровых Кулаков создаются согласно правилам представленным в ОКП Деатнватч и отдельным правилам Имперских Кулаков со страницы 46 этой книги. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Истребитель орков: Боевой брат из Багровых Кулаков в Карауле Смерти почти наверняка был выбран по причине обширного опыта ордена в борьбе с орками. Братья из Багровых Кулаков начинают игру с талантом Охотник на чужаков, но только в отношении к оркам. Полный талант, применяющийся ко всем чужакам, можно взять как обычно в ходе развития персонажа.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вернувшись со службы на родном мире, где он занимался укреплением и так неприступной обороны, технодесантник из Багровых Кулаков уловил едва заметный след в ноосфере, намекающий на присутствие древнего Кастореса; след пересекал несколько шунтовых узлов в глубинах космоса, но он уверен, что источник следует искать на мире Тшеславие в зоне боевых действий Целлебос. Технодесантнику было отказано в просьбе провести расследование, так как его ликвидационная команда нужна в другом месте, но в ходе нескольких операций он находит ещё следы присутствия легендарного дредноута. По факту, Касторес взят в плен силами архиврага. Если его удастся освободить, он будет служить в Карауле, а Багровые Кулаки вернут почитаемого героя ордена.

МОЛОТЫ ДОРНА

Орден-наследник более позднего основания, сформированный при помощи геносемени Имперских Кулаков. Точно неизвестно, в каком именно основании он был создан, хотя почти все признаки указывают на одно из последующих. Орден демонстрирует почитание Рогала Дорна, что немало отличается от того, как его почитают другие наследники Кулаков; он гордится примархом намного больше, чем принято. Орденские учения уделяют немало значения тому, что они воспринимают как соперничество между Дорном и Жиллиманом, заходя так далеко, что верят в это соперничество и по сей день. Капелланы Молотов Дорна учат, что их примарх обладал особенной благосклонностью в глазах Императора, ибо сражался на стороне отца во время темнейших дней Ереси Гора. Жиллиман и его потомки, проповедают капелланы, не могут утверждать, что делали то же самое, ибо Ультрадесант вёл боевые действия против легиона-предателя Несущих Слово на другом конце галактики, когда осада Терры достигла пика. Таким образом, Молоты Дорна считают, что их примарх — лучший и любимейший сын Императора, иногда заходя так далеко, что полагают и обратное — Ультрадесант и ордены-первенцы каким-то образом хуже. По большей части, Ультрадесантники стоически игнорируют то, что им кажется, в некотором смысле, неподобающим и незаслуженным самомнением. До сих пор обе группы ни разу не встречались в почётных поединках, хотя трения часто накаляются, когда они пересекаются друг с другом.

Если Молоты Дорна сохраняют безобидное соперничество с Ультрадесантом и его наследниками, то легион-предатель Несущих Слово они ненавидят по-настоящему. Всё указывает на то, что эта ситуация родилась тогда, когда орден взял на себя нужду доказать превосходство над сынами Жиллимана путём уничтожения их древних врагов. С тех пор Молоты Дорна сражались с Несущими Слово настолько часто, что стали считать их особенно ненавистным неприятелем.

Молоты Дорна соблюдают военные доктрины, характерные для прародителя, с особенным вниманием к отрядам с тяжёлым вооружением. Они активно применяют отделения опустошителей и терминаторов, равно как и осадные танки «Поборник» и дредноуты, обменивая скорость и манёвренность на огневую мощь и броню.

Участие ордена в крестовом походе Ахилла было сосредоточено вокруг миров, известных как Кровавое Триединство, где Молоты Дорна организовали, не посоветовавшись с верховным командованием похода, ряд рейдов на силы архиврага, что заняли данный регион. Всё указывает на то, что они намерены проверить правдивость слуха, что в регионе действует легион-предатель Несущих Слово, давая выход хорошо известной ненависти к этому конкретному врагу. Орден недавно участвовал в дуэли в пустоте с печально известным крейсером типа «Резня», «Чёрным Граалем», хоть и пострадал в сражении сильнее и, раздосадованный, был вынужден отступить. В данный момент силы ордена перегруппировываются у Карлака, и всё указывает на то, что они почти готовы вновь выдвинуться на поиски врагов.

ПЕРСОНАЖ ИЗ МОЛОТОВ ДОРНА

Создание персонажа: Персонажи из Молотов Дорна создаются согласно правилам представленным в ОКП **Деатнватсн** и отдельным правилам Имперских Кулаков со страницы 46 этой книги. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Соперники и враги: Молоты Дорна ищут соперников среди и друзей, и врагов. Персонажи из Молотов Дорна начинают игру с талантами Соперник (Ультрадесанта) и Ненависть (Несущие Слово).

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Во время операции по нападению на воинство Губительных Сил в зоне боевых действий Целлебос ликвидационная команда встречается с культом бешеных еретиков, поклоняющихся легиону-предателю Несущих Слово как богам. Команде приказано истребить всех еретиков до последнего и не оставить камня на камне от их нечестивых статуй и алтарей. В ходе операции ПИ из Молотов Дорна может обнаружить свидетельства присутствия Несущих Слово и почувствовать, что должен передать эту информацию боевым братьям ордена, действующим в данном регионе. Сделает ли он это? Что, если персонаж из Ультрадесанта узнает о его действиях?

ПОКОРИТЕЛИ

Орден-наследник Имперских Кулаков, относящийся, как считается, к двадцать третьему или двадцать четвёртому основанию. Орден базируется на мире Ксенакс в сегментуме Солар, и ему выпала честь защищать восточные рубежи, прикрывая святую Терру от вражеских вторжений. Кроме того, у ордена есть немало обязательств касемо защиты Кадрианских врат, так что большая часть его внимания делится между операциями в данных двух регионах и сил на другие редко когда хватает.

Покорители известны неумолимостью в истреблении врагов человечества, всегда атакуя всеми силами и отказываясь от множества более изящных военных приёмов. Их методы бескомпромиссны и часто выливаются не только в разгром вражеских сил, но и в полное уничтожение всех ресурсов и материалов с целью гарантировать, что неприятель никогда более не вернётся и не будет терзать Империум. Когда Покорителей призывают спасти захваченные врагом миры, они часто идут на такие радикальные меры, что на планетах не остаётся ничего ценного, по этой причине даже самые отчаявшиеся имперские командующие засомневаются, стоит ли просить помощи ордена для защиты от вторжения. Несколько раз Покорители изгоняли силы оккупантов только для того, чтобы зачистить угнетённое население; после них мало что подлежало восстановлению.

Покорители следуют традициям Имперских Кулаков во многих ситуациях, особенно в почитании Рогала Дорна, но в других вопросах у них немало общего с Чёрными Храмовниками. Они демонстрируют похожее рвение преследовать и без остатка уничтожать все потенциальные угрозы Империуму, хотя предписанные им обязанности в сегментумах Солар и Обскурус не разрешают устраивать полномасштабные крестовые походы, практикуемые Чёрными Храмовниками.

Несмотря на обязательства в западных и северо-западных регионах галактики, Покорители по-прежнему выделяют бойцов для сборных воинств космодесанта, что ведут боевые действия в других точках. В силу концентрации ордена на главных задачах, он может помогать более крупным операциям лишь небольшими отрядами, но высшее командование ордена считает это вопросом чести. Покорители послали для участия в походе в Дамоклов залив одно отделение и несколько бронемашин, и они сейчас, вместе с несколькими другими подразделениями, ведут операции в Иерихонском рубеже; возможность послать их туда появилась после победы над флотом-ульем Бегемот у Макрагга. Самое серьёзное сражение ордене в Иерихоне случилось в ходе попыток помешать флоту-улью Дагон атаковать Бекрин на фронте Серый Ад. Полурота Покорителей удерживала внешние защитные мониторы системы от многочисленных пробных атак организмов-разведчиков и взяла голову устрашающего альфы выводака, которая теперь гордо покоится на мостике ударного крейсера «*Величественный тиран*».

ПЕРСОНАЖ ИЗ ПОКОРИТЕЛЕЙ

Создание персонажа: Персонажи из Покорителей создаются согласно правилам представленным в ОКП **Деатнватсн** и отдельным правилам Имперских Кулаков со страницы 46 этой книги. Кроме того, добавьте следующие пункты:

Праведное покорение: Покорители обладают и военным мастерством Имперских Кулаков, и праведным рвением Чёрных Храмовников. Они пользуются правилами Имперских Кулаков во всех случаях, кроме способностей режима одиночки и режима команды – их они получают от Чёрных Храмовников.

РОСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ликвидационная команда была послана вывести из строя контрольную станцию на окраинах системы Бекрин, которую орден Покорителей защищал от флота-улья Дагон. Во время исследования залитых кровью коридоров с целью найти и перегрузить реакторы команда обнаруживает, что часть боевых братьев Покорителей, считавшихся погибшими, на самом деле попала в плен и охраняется организмом-гнездом, что всё ещё жив в недрах станции. Неизвестно, для чего братьев пытаются, но Ордо Ксенос явно следует это знать. Когда ПИ пробились сквозь ряды ксеносов, то выяснили, что братьев ужасным образом изуродовали, словно бы в ходе экспериментов, и, хоть они ещё живы, помочь им уже нельзя. Именно боевому брату Покорителей из ликвидационной команды выпадает участь одарить потерянных товарищей милостью Императора, а затем уничтожить контрольную станцию, отомстив, таким образом, за утрату.

СОВМЕСТНЫЕ ОПЕРАЦИИ

«Единственная надежда человечества на выживание – само человечество. Никакие технологии, искусство, наука или философия не спасут нас от надвигающейся тьмы. Лишь то, что внутри нас, победит, и лишь в том случае, если мы будем бороться плечом к плечу».

– Махаджа Рен (казнён за крамолу при помощи психической трепанации, 993.M41)

Ролевая игра «**Deathwatch**» предлагает невероятное количество возможностей и, хоть и построена вокруг боевых операций различных видов, позволяет проводить самые разнообразные операции, от скрытной рекогносцировки, до смелой эвакуации и от дипломатических контактов, до полномасштабной битвы. Однако, возможно разнообразить ваш опыт ещё сильнее, если объединить **DW** с другими играми из серии **Warhammer 40 000 Roleplay: «Dark Heresy»** и **«Rogue Trader»**.

Игроки в любую из этих игр сразу узнают систему «**Deathwatch**» и смогут быстро разобраться в маленьком числе отличий, которые-таки существуют, являясь, по большей части, результатом различных «уровней силы» игр. Далее представлены некоторые идеи как отправные точки для объединения игр и их атмосферы.

ВВЕДЕНИЕ «**DEATHWATCH**» В «**DARK HERESY**»

Персонажи «**Deathwatch**» – настоящие чудовища по сравнению с обычным аколитом из «**Dark Heresy**», в конце концов, аколиты являются относительно низкоранговыми слугами далёкого инквизитора и ещё не продемонстрировали ему всё, на что способны. И наоборот, космодесантники уже являются чемпионами человечества, и боевые братья Караула Смерти, по сути, равны полноправным инквизиторам. Соответственно, даже один ПИ из «**Deathwatch**», работающий совместно с отрядом аколитов, практически полностью перетянет одеяло на себя, и, откровенно говоря, не будет в такой игре смотреться, ибо она крутится вокруг расследований, предательств и подозрений вместо сражений. Однако, ПИ из «**Deathwatch**» определённо могут быть полезны на более высоком уровне. Дополнение «**Ascension**» для «**Dark Heresy**» выводит аколитов на новый уровень, где они становятся инквизиторами и их спутниками. В такой группе космодесантник Караула не будет так уж выделяться и станет источником множества интересных возможностей для отыгрыша роли.

Основными вопросами при введении одного или нескольких ПИ из «**Deathwatch**» в игру по «**Dark Heresy**», будут «Как?» и «Зачем?». Сектор Каликсида, в коем происходит действие «**Dark Heresy**», полон заговоров и смерти, но сравнительно не затронут настоящей войной. Более того, в этом секторе космодесантники – зрелище само по себе редкое, а элитные братья Караула Смерти и того реже. Хоть они и являются неоспоримыми владыками поля боя, для других ситуаций они чувствуют себя неважно, поэтому лучше всего задействовать их только в боевых операциях.

Итак, как ПИ из «**Deathwatch**» может оказаться в Каликсиде? Вот вам несколько простых предысторий для приключения:

Пир клинков

В силу того, что многие наследники Имперских Кулаков существенно отличаются друг от друга по темпераменту, а также потому, что часть – подразделения флотского базирования, без постоянных баз для операций, могут пройти столетия, а различные ордены так ни разу и не пересекутся. Дабы сохранять хотя бы какие-то связи, Имперские Кулаки и их наследники устраивают полурегулярные собрания под названием Пир клинков; каждый участвующий орден выбирает чемпиона, который соревнуется в вооружённых поединках с чемпионами всех остальных. Бой – дело крайне ритуальное (и, обычно, несмертельное) и проводится согласно древним дуэльным традициям, пока, спустя множество дней, один-единственный чемпион не будет объявлен победителем. Победа в Пире клинков и для самого воина, и его ордена означает великую почесть, и за годы возникло множество индивидуальных соперничеств между чемпионами. Известны минимум двенадцать орденов, которые постоянно участвуют в Пире, хотя, периодически, война и другие обязательства не дают посещать собрание более чем горстке.

- Каликсидский инквизитор, служащий в Ордо Ксенос, обнаружил гнездо авангардных организмов тиранидов. Несмотря на то, что подобные инциденты случались даже до нахождения варп-брат Иерихон-Пасть, существует немало опасений, что мерзкие ксеносы смогут проникать в Каликсиду и дальше благодаря проходящим сквозь ворота кораблям. Ордо Ксенос просит Караул Смерти о содействии и боевой брат направлен на подмогу слугам инквизитора в их расследовании.
- Караул узнаёт, что высокопоставленный служитель Империи скомпрометировал себя, связавшись с ксено-расой; возможно, в него внедрилась биоформа тиранидов или даже какой-то доселе неизвестный вид. Цель вернулась в Каликсиду, и один боевой брат был послан расправиться с ним. Брат должен связаться с Ордос Каликсис, но легко может увязнуть в заговорах и внутренних распрях, что терзают сектор.

ВВЕДЕНИЕ «DARK HERESY» В «DEATHWATCH»

Игра про Караул Смерти имеет заранее заготовленный способ играть персонажами из «DARK HERESY» — Медная башня на станции караула «Эриох». Здесь живут служители Инквизиции, которая координирует с Караулом операции и цели. Хотя большая часть боевых операций Караула попросту слишком опасна или специфична для не-десантников, персонажи «DARK HERESY», достигшие уровня дополнения «ASCENSION», идеальны и способны привнести совершенно новую грань в игры по «Deathwatch».

Введение ПИ уровня «ASCENSION» в «Deathwatch» решает специфическую проблему игры — пол. Космодесантники, крайне архетипичные фигуры, рыцари 41го тысячелетия, и, хоть в их рядах присутствует гигантское количество видов персонажей, от свирепых Космических Волков, до скрытых Тёмных Ангелов, они целиком состоят из мужчин. Однако, игроки, желающие играть женским персонажем, не должны чувствовать себя ущемлёнными. Любой персонаж уровня «ASCENSION» может быть женщиной, и существует множество причин, по которым они могут присоединиться к ликвидационной команде Караула, потенциально в длинной серии операций. В частности, инквизитор может фактически командовать ликвидационной командой в ряде заданий, выслеживая конкретных ксеносов, убивая предателей, добывая ксено-артефакты и всё такое. Более того, дополнение для «DARK HERESY» «BLOOD OF MARTYRS» содержит карьеру Адепта Сороритас, позволяя игрокам отыграть архетип не менее знаковый, чем рыцаря. Присоединение к ликвидационной команде фанатичной сестры битвы открывает огромный спектр возможностей для отыгрыша роли и взаимодействий, да и у сестры есть доступ к ряду способностей, которых нет у десантников. Боевые сёстры и братья имеют способности, которые должны отлично дополнять друг друга.

ВВЕДЕНИЕ «DEATHWATCH» В «ROGUE TRADER»

«ROGUE TRADER» — ролевая игра про исследование белых пятен на звёздных картах, преодоление ужасов, что таятся там, и возвращение с метафорическим сундуком, полным добычи. ПИ пересекают внешнюю тьму на собственных кораблях, имея в распоряжении тысячи верных слуг, которые обязаны им служить. Имеющиеся в «Rogue Trader» карьеры не настолько заточены под сражения, как карьеры «DEATHWATCH», и множество навыков и преимуществ таких персонажей относятся к торговле, исследованию и бою в космосе, что и является главным фокусом игры. Однако, есть множество способов для введения одного или нескольких ПИ из «DEATHWATCH» в кампанию по «ROGUE TRADER». Вот примеры:

Вольные торговцы ведут дела в регионе, куда путь закрыт всем, у кого нет имперского патента. Их задача — нести света Императора утонувшим во тьме звёздам, и один или несколько братьев Караула был послан помогать им в этом.

Вольные торговцы откусили больше, чем могут прожевать, при попытке эксплуатации определённой разновидности чужаков. Их мольбы о помощи услышала ликвидационная команда Караула и обе фракции объединяются.

ВВЕДЕНИЕ «ROGUE TRADER» В «DEATHWATCH»

Иерихонский рубеж населён всеми и всяческими персонажами и группами, и не без доли вольных торговцев. Одни ведут дела на Дальнем рубеже и за его пределами, исследуя утраченные системы и привозя домой любые богатства. Другие же больше задействованы в боевых действиях; могущественные дома помогают своими немалыми ресурсами крестовому походу Ахилла. Для них участие в походе — инвестиция, которая, как они надеются, окупится с лихвой после окончательной победы. Вполне возможно, что интересы Караула Смерти и группы вольных торговцев могут пересечься, по крайней мере, временно. Возможно, торговая династия оказала некую услугу Караулу несколько поколений назад и, таким образом, поддерживает с ним связи. Всегда помните, что вольные торговцы — «знать Империи»; могущественные мужчины и женщины, вращающиеся в самых высоких кругах. Когда говорит известный торговец слушают даже командиры караула, и за долгую историю Империи обе группы неоднократно сотрудничали.



ПСИХИЧЕСКИЕ СИЛЫ В «DEATHWATCH» И «DARK HERESY»

Представленные здесь правила на психические силы предлагают альтернативное толкование по сравнению с правилами из «DARK HERESY», но они и задуманы в качестве дополнительной альтернативы, а не замены. Итак, чем правила «Deathwatch» отличается представленных в «DARK HERESY», если вы хотите ввести одну игру в другую?

Психические техники и силы считаются одним и тем же во всех вопросах. Это означает, что Сопротивление (психические силы) работает также против психических техник и наоборот.

Пси-рейтинг – пси-рейтинг. Оба идеально сходятся.

Всё, что увеличивает порог силы в «DARK HERESY», уменьшает пси-рейтинг в «Deathwatch». Грубое говоря, за 4 очка увеличения порога уменьшите рейтинг на 1.

Таланты или другие способности, дающие бонусы к броскам на Силу (такие, как Фокус дисциплины), вместо этого дают бонус к проверкам на Фокусировку силы. Каждый бонус в +1 к броску на силу превращается в +5 к проверке на Фокусировку силы.

Те, кто хочет использовать материалы из «DARK HERESY», заметят, что любая психическая сила этой линейки может быть отображена так: возьмите тематическую психическую дисциплину и сопутствующие силы в качестве подходящих психических техник, сгруппированных вокруг неё.

- **Неприкасаемые:** Уменьшают пси-рейтинг любого псайкера (в пределах 5 метров) на 5. Все прочие правила Неприкасаемых силы не меняются.
- **Колдуны:** Правила для Колдовства (см. «Последователи Тёмных богов») не изменяются, кроме того, что любое применение колдовской силы даёт +5 на единицу пси-рейтинга к любым броскам по таблице «Психические феномены» при Нескованной мощи и +10 на единицу пси-рейтинга к любым броскам по таблице «Психические феномены» при Усилении. Колдуны получают +4 к пси-рейтингу вместо +3, когда Усиливают.
- **Демоны и порождения варпа:** Существа с особенностями Демонический или Порождение кошмара всегда применяют силы только на уровне Нескованный и, хоть и могут порождать психические феномены в результате применения сил, что позволяет им МИ, никогда не получают негативные эффекты или последствия от Опасностей Варпа.

СОВМЕСТНЫЕ ОПЕРАЦИИ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Часть самых распространённых игромеханических вопросов при кроссовере рассмотрена здесь, хотя эта дискуссия ни в коем случае не последняя инстанция и самые лучшие моменты должны всегда отдаваться на откуп МИ. Воля персонажей из разных ролевых игр по **WARHAMMER 40 000**, МИ стоит выбрать из них главную. Другими словами, это игра по «**DARK HERESY**» с космодесантником или кампания «**DEATHWATCH**» с участием инквизитора или агента Трона? Играть стоит по механикам основной системы, следуя главам «Игровой процесс» и «Бой» из неё и её правилам для психических сил.

Однако, для создания и развития персонажа (обычно главы 1 и 2) стоит использовать правила его родной системы. Доступ к умениям и талантам, таким образом, также основан на родной системе, хотя, если есть отличия в букве правил, приоритет отдаётся варианту основной игры.

Каждая из трёх игровых систем имеет схожий способ оцифровки влияния и уважения к персонажу как товарищей так и остального Империя: Слава, Фактор прибыли и Влияние. Персонаж сохраняет показатели Славы, ФП или Влияния из собственной системы. Если агент Трона или вольный торговец обычно начинает с некоторым количеством очков, у боевого брата Слава равна 0; однако если есть начальный параметр, все персонажи увеличивают его в равной мере; скажем, если ликвидационная команда увеличивает Славу на 1, то инквизитор тогда получает 1 к Влиянию, и наоборот.

Однако, получение снаряжения в играх весьма различно из-за наличия Реквизиции в «**DEATHWATCH**» и также уникальной природы технологий астартес. Если боевой брат участвует в кампании «**DARK HERESY**» или «**ROGUE TRADER**», он обычно несколько отрезан от каналов поставок Караула. В момент присоединения к игре МИ стоит выставить рейтинг Реквизиции задаче, из-за которой боевой брат оказался оторван от ордена; после чего боевой брат берёт всё необходимое из арсенала Караула как обычно. Однако, эта экипировка остаётся с персонажем до того момента, пока он не вернётся в Караул после выполнения задания, со щитом или на щите. Разумеется, ячейка или команда, с которой он

сотрудничает, весьма заинтересована в том, чтобы новый союзник был хорошо оснащён, так что их Влияние или Фактор прибыли можно применить для приобретения новых предметов для боевого брата и пополнения боеприпасов (используя таблицу «Доступность и Реквизиция» на стр. 153 ОКП «**DEATHWATCH**»). Заметьте, что если запрос делает именно боевой брат его присутствие компенсирует затруднённую приобретения экипировки астартес. Это отображает то, что снаряжение астартес всё ещё получается через каналы Караула, но инквизитор или вольный торговец использует влияние и средства, чтобы убедить Адептус Астартес передать предмет. Соответственно, когда боевой брат входит в другую игру, механика Реквизиции перестаёт работать, но ограничения по Славе всё ещё присутствуют.

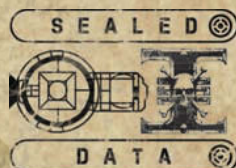
Кроме того, арсеналы Караула почти не располагают тем, чем мог бы воспользоваться агент Трона или исследователь, независимо от статуса. Персонажи из «**ROGUE TRADER**» и «**DARK HERESY**» по-прежнему используют правила своих систем для приобретения снаряжения. Однако, если ликвидационную команду на задание сопровождает такой союзник, его важность может упростить процесс добычи предметов благодаря поддержке Инквизиции, Имперского флота и других организаций. Агент Трона или исследователь может добавить 25% от рейтинга Реквизиции операции в качестве бонуса к одной проверке для приобретения предметов для операции. Благодаря этому, персонажи могут получить крайне мощное снаряжение, но смертным людям нужны любые преимущества, чтобы справиться с демонами и ксено-чудовищами, что встречаются космодесантникам на каждом шагу.

Пример

Андреа играет за инквизитора из Ордо Ксенос в кампании «**DEATHWATCH**». У неё есть уровень Влияния 50 и нет Славы. Она может пройти проверку на Влияние для манипуляции другими (как на стр. 12 «**ASCENSION**»), но не может использовать его вместо Общительности, как боевой брат со Славой (см. стр. 204). Если она сопровождает ликвидационную команду на задание с рейтингом Реквизиции 40, то может попробовать вооружиться для операции совершив одну проверку на Влияние с бонусом в +10.

Верронский договор

Рождение аномалии Тадекса в 4-ом тысячелетии стало причиной того, что Варп опустошил Черихонский рубеж, и даже Караул Смерти не мог защититься от нечестивого эха её сотворения. В последующие годы Ордо Маллеус и Караул часто объединялись в попытках избежать гибели от волн Хаоса, что хлынули из злобредной аномалии. Задокументированные совместные операции включают в себя подавление Фелиссара и Затмение сотни ночей. Верронский договор, названный в честь столичного мира, что был поглощён аномалией (и, как подозревают, ставший причиной её появления), признаёт наличие изрядной порчи Хаоса по всему рубежу. Согласно соглашению, горстка инквизиторов Ордо Маллеус в проливе часто предоставляет советников Караулу Смерти во время операций в Ахеросском клине.





ЗОВ ВОЙНЫ



Деяния
•
Отличия
•
Расширенные
специализации



ГЛАВА II: ЗОВ ВОЙНЫ

“Война зовёт нас. Война заставляет нас принять вызов и снести врагов потоками огня и крови. Война зовёт всех нас, братья. Ответили ли мы?”

— капитан Кор’сарро Хан из Белых Шрамов

ОКП Деатнватч позволяет игрокам создавать интересных и уникальных персонажей. Однако космические десантники, прикомандированные к Караулу Смерти, приходят из бесчисленных миров, их меняют многие зоны боевых действий и обстоятельства. Rites of Battle расширяет правила создания персонажа и предоставляет игроку множество возможностей для персонализации своего космодесантника.

ДЕЯНИЯ

“На протяжении более чем десяти тысячелетий, Империи стоял, а враги внешние и внутренние гибли. Келаящие его падения потерпели неудачу и будут продолжать проигрывать до тех пор, пока мы, избранные сыны Императора, выполним свой долг. Только защищая Человечество, мы можем по-настоящему потитить величайший памятник Его великому труду. Во имя Императора!”

— Рогал Дорн, примарх Имперских Кулаков

Этот раздел включает предлагает множество опций, которые помогут оживить вашего персонажа. Деяния предназначены для конкретизации причин, по которым ваш боевой брат был выбран командирован к Караулу Смерти. В описании дана некоторая информация о прошлых подвигах вашего персонажа, а также потенциальные “зацепки”, которые МИ может использовать в дальнейшем.

Однако, в отличие от пакетов предыстории, не все эти опции завязаны на ордена, к которому принадлежит персонаж. Хотя некоторые деяния предназначены для конкретного ордена, другие основаны на подвигах или порицаемых событиях, которые могли бы совершить любые боевые братья. Некоторые из них отмечают поворотные моменты в жизни космического десантника, тогда как другие являются талантами или дарами. Однако, все они, безотносительно конкретики, придают персонажу глубины.

Наряду с предысторией для отыгрыша персонажа, эти пакеты также модифицируют способности космического десантника, изменяя характеристики или умения. Некоторые также предоставляют бонусы при создании персонажа, поэтому если вы намереваетесь использовать эти

опции, рекомендуется сделать это как можно раньше. Не все пакеты дают простые бонусы, некоторые имеют недостатки в виде уменьшения характеристик, модификации умений и многого другого. 41-е тысячелетие — тёмное и опасное место даже для прославленных космодесантников.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЯНИЙ

Добавление персонажу деяний приводит к изменению характеристик, умений, талантов в процессе создания персонажа. Любые изменения, внесённые в персонажа путем выбора деяний, не считаются улучшениями при повышении ранга, равно как и увеличении или уменьшении характеристик обычными способами. Чтобы выбрать деяние, вам нужно только оплатить стоимость в ОО, само собой, ваш персонаж должен соответствовать любым требованиям, таким как конкретный орден. Любые способности, умения или таланты, получаемые за деяния, не требуют соблюдения обычных условий их получения. Предполагается, что действия, вашего персонажа во время деяния всё объяснили.

Деяния могут быть выбраны только во время создания персонажа. Каждый персонаж может приобрести только одно деяние. Хотя до присоединения к Караулу ваш персонаж мог прожить не одну сотню лет и пережить всё, что угодно, поворотным

моментом стало одно событие. Деяния необязательны для персонажа. Они предназначены для подпитки фантазии игроков и МИ. Прежде чем выбрать конкретное деяние, следует проконсультироваться с МИ, чтобы убедиться, что данное деяние не ломает задуманный им сюжет.

Конкретику о деяниях астарес можно легко изменить, чтобы она соответствовала концепции персонажа. Рекомендуется, чтобы у двух ПИ не было одного и того же деяния просто ради разнообразия, хотя два космических десантника могут связать свои деяния (или поучаствовать в нём совместно), давая им общую историю.

Пример

Эд создает Космического Волка и хочет персонализировать его деянием. Рассмотрев варианты, он решает выбрать деяние ордена. Эд выбирает “Участник ритуальной дуэли”, чтобы проиллюстрировать инцидент, когда его персонаж вступил в поединок с Тёмным Ангелом. Он записывает деяние в лист персонажа, вычитает 300 очков из стартового опыта и продолжает тратить оставшуюся часть ОО в обычном режиме.



ДЕЯНИЯ ОРДЕНА

Эти деяния характерны для определённого ордена Адептус Астартес. Чтобы выбрать деяние конкретного ордена, персонаж должен к нему принадлежать. Эти деяния очень важны для членов ордена и, таким образом, становятся отличными элементами ролевого отыгрыша, которые следует использовать при каждой возможности. Важно отметить, что любой орден-наследник имеет право выбрать деяние родительского ордена.

УЧАСТНИК ПРАЗДНИКА КЛИНКОВ

Feast of blades participant

Орден: Чёрные Храмовники и Имперские Кулаки

Стоимость: 300 ОО

Каждые 100 лет Имперские Кулаки и их преемники посылают представителей на Праздник клинков. Праздник — это боевое собрание, где двенадцать орденов встречаются, чтобы выяснить, кто из них может претендовать на звание самого достойного сына Дорна. Хотя каждый орден выбирает своего чемпиона уникальным образом, никто не сомневается в мужестве, храбрости и мастерстве, необходимых для завоевания этой чести. Многие магистры сражались здесь в свои молодые годы, и все они являются примером того, что значит быть истинным сыном Дорна.

В 749.М41 на планете Ганат в сегментуме Пацификус состоялся 812-й Праздник клинков. Были чемпионы от всех двенадцати орденов присутствовали и вы были достаточно опытны, чтобы претендовать на победу в общем зачете. В течение Праздника от вас требовалось сразиться с чемпионами всех остальных орденов. Хотя вы легко одолели первоначальных противников, позже вам встретился могущественный конкурент. Хотя ваш противник был старше и мудрее, вы достойно показали себя, отказавшись отступить и продемонстрировали немалый потенциал. После турнира оппонент отвел вас в сторону для личной тренировки, позволившей вам отточить мастерство. С тех пор полученные умения хорошо вам послужили.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Характеристики: Вы получаете +3 к ББ и -3 от ДБ.

Таланты: Благодаря стойкости и непреклонности, персонаж получает талант Железная челюсть.

ВETERAN ШТУРМА БААЛА

Assault on baal veteran

Орден: Кровавые Ангелы

Стоимость: 300 ОО

Баал — унылая и пустынная планета, где выживают только самые стойкие. Охваченные радиацией пустыни уносят столько же жизней, сколько обитающие в них огненные скорпионы. Это также дом одного из самых прославленных орденов космических десантников, Кровавых Ангелов. Известные агрессивной тактикой и бесстрашной жестокостью, сыны Сангвиния никогда не отступали перед лицом врагов Императора.

В 798.М41, когда Ваааааа! Большой Скорчи прибыл в систему и напал на Баал и две его луны, Кровавые Ангелы поначалу оказались в обороне. Не любящий отдавать инициативу орден ответил нападением на приблизившиеся космические скитальцы. Хотя большая часть историй, связанных с этим событием, сосредоточена на Почтенном Фуриозо Астрамазле и дредноутах, вступивших в битву на территории крепости ордена, усилия ударных групп, которые уничтожили два крупных космических скитальца, воистину породили легенды.

Шесть рот непосредственно атаковали космические скитальцы, в то время как остальные четыре отправились защищать луны Баала. Пока ударные крейсеры атаковали корабли снаружи, боевые братья высадились на борт используя абордажные торпеды, и пробивались к слабым местам, установив подрывные заряды, разнёсшие скитальцы на куски. Эта битва отточила инстинкты и мастерство ближнего боя космодесантников до остроты скальпеля. Удовлетворение от уничтожения космических скитальцев было недолгим, так как ударные крейсера были немедленно переброшены на оборону монастыря ордена. Хотя гибели Астрамазля космодесантников дравшихся на орбите осталось довольно мало, уцелевшие приобрели ценный опыт и стали одними из лучших ветеранов ближнего боя Ордена.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Персонаж получает умения Взрывчатка и Навигация (Звёздная) или Пилотирование (Космические корабли) в качестве изученных продвинутых умений.

Таланты: Персонаж получает талант Ненависть (Орки).

ПОСВЯЩЁННЫЙ В СЕКРЕТЫ

Initiate of secrets

Орден: Тёмные ангелы

Стоимость: 300 ОО

С того дня, как Император покинул Терру в поисках примархов и нашёл Льва, Тёмные Ангелы заняли священное место в истории Империи и прославленных рядах космических десантников. Хотя многие не доверяют секретности ордена, никто не ставит под сомнение способность Тёмного Ангела сражаться с врагами Императора.

Немногие Тёмные Ангелы знают правду о горьких секретах своего ордена. Даже боевые братья элитной 2-й роты Тёмных Ангелов, известной как Крыло Ворона, обладают весьма ограниченными знаниями о загадочном прошлом ордена. Быть избранным в Крыло Ворона — великая честь, которой удостоивается только проверенный и волевой Тёмный Ангел. Иногда членов Крыла Ворона выбирают для службы в Карауле Смерти. Часто это делается специально для поиска Падших, возможно, в ответ на слухи или намёки на то, что Падшие активны вблизи определённой караульной крепости или станции.

Эти Тёмные Ангелы должны балансировать торжественные клятвы Караулу Смерти с особым долгом перед родным орденом. Не раз Тёмный Ангел покидал свою ликвидационную команду при загадочных обстоятельствах. Некоторые из этих Тёмных Ангелов никогда не возвращаются, в то время как вернувшиеся молчат и продолжают нести тяжесть двойного долга.



ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Характеристики: Персонаж получает +3 к Силе Воли.

Умения: Персонаж получает умения Обман и Запретные Знания (Адептус Астартес) в качестве продвинутых умений.

Таланты: Персонаж получает таланты Соперник (Инквизиция) и Одарённый (Вождение (Наземная техника или Скиммер/Ховер)).

Очки безумия: Персонаж получает к10 очков Безумия, поскольку осознание того, что он теперь Непрощённый, потрясает основы его веры.

Режим команды: Если на вашем пути встретятся свидетельства Падших, вы должны пройти **Сложную (-10) проверку Силы Воли** или немедленно последовать по ним, даже если это означает выход из режима команды или оставление других членов ликвидационной команды в беде. Если вы являетесь командиром ликвидационной команды, проверка становится Серьёзной (+0) вместо Сложной.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЯНИЙ ОРДЕНА

Деяния ордена могут обогащать предысторию, давая ролевые зацепки и возможности для демонстрации уникальных особенностей ордена. Один из элементов, встречающийся во множестве литературы, посвящённой космическим десантникам, заключается в том, как на личность влияют воззрения, предрассудки и недостатки ордена. Ниже приведены некоторые идеи по включению деяний в вашу кампанию.

- По мере того, как потребность в большем количестве рекрутов становится очевидной, Эриох привлекает подкрепление. Среди них Тёмный Ангел или Космический Волк, с которым один из ПИ сражался в своей ритуальной дуэли. В зависимости от результата первоначального боя родится новый вызов, с которым необходимо как можно скорее разобраться.
- Во время операции на окраине Ахеросского клина начинают появляться свидетельства присутствия Падших. Сообщается о “воинах в соболиных доспехах и одеждах цвета кости”, а также о том, что поблизости действует не кто иной, как Сайфер. Непреодолимое чувство долга требует, чтобы один из ПИ проверил эти слухи, но от его присутствия зависит текущая операция.
- Сообщается о движущимся к Канийскому клину орочьем флоте. Его возглавляет космический скиталец, именуемый Челюсти Ногроза, по имени боевого вожака орков. Ликвидационная команда Караула Смерти выдвинулась на уничтожение ксеноугрозы.

МАСТЕР ПЕРЧАТКИ БОЛИ

Pain glove mastery

Орден: Имперские Кулаки

Стоимость: 100 ОО

Хорошо задокументировано, что первые сыновья Рогала Дорна являются одними из самых почитаемых и свирепых космических десантников. Их неустанная служба на протяжении многих тысячелетий создала множество величайших триумфов в военной истории Империи. Немалую роль в этом сыграло постоянное стремление Имперских Кулаков к личному совершенству. Однако гораздо менее известны средства, с помощью которых Имперский Кулак порицает собственную слабость.

Перчатка боли – это устройство, которое стимулирует все болевые рецепторы тела одновременно. Имперские Кулаки обычно прибегают к ней как к средству исправления ошибок любого рода. Самых закалённых ветеранов перчатка боли поднимает на новый уровень стойкости. Некоторые из наиболее почитаемых героев ордена также используют её в качестве инструмента для медитации, ища озарения у самого Дорна.

Согласно эдиктам Дорна неудача любого рода является непростительной и должна быть искуплена в той или иной форме. Хотя иногда боевые братья способны искупить ошибки на поле боя, многие из них обнаружили, что перчатка боли позволяет им сохранять ясность ума, устраняя любые сомнения в себе, поскольку они стремятся быть истинными Сынами Дорна. Во времена относительного мира некоторые считают перчатку боли успокоительным

ежедневным ритуалом, который даже битва не может полностью заменить.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Таланты: Персонаж получает таланты Это просто царапина и Железная челюсть.

Очки безумия: Персонаж получает 1к5 очков Безумия.

Раны: Персонаж навсегда уменьшает общее количество своих ран на 1.

УЧАСТНИК РИТУАЛЬНОЙ ДУЭЛИ

Ritual duel fighter

Орден: Тёмные Ангелы или Космические Волки

Стоимость: 100 очков опыта (300 ОО, если вы выберете результат дуэли)

Для многих орденов космического десанта оскорбление равносильно объявлению войны. В большинстве случаев это применимо только когда орден оскорблён кем-то, не входящим в Адептус Астартес... в большинстве случаев, но не во всех. Известно, что несколько орденов-преемников

Имперских Кулаков вступали в конфликты с другими орденами, но обычно всё разрешается без инцидентов. Однако генетические сыны Лемана Русса и Льва Эль'Джонсона имеют совершенно сособую историю.

Они отвергли невоенные способы урегулирования разногласий, предпочтя при каждой встрече организовывать ритуальную дуэль. Такие дуэли являются обычным явлением всякий раз, когда эти два ордена впервые встречаются в данном регионе или зоне боевых действий. Часто дуэлянты, предпочитают сражаться без оружия, точнее повторяя легендарное противостояние примархов.

Вам довелось поучаствовать в такой дуэли. Применялись традиционные правила и вы вышли против одного из лучших бойцов противника. Чтобы узнать результат дуэли, сделайте бросок по таблице 2-1. Вы можете добавить +1 к броску кубика, если у вас специальность Штурмовой десантник.

ОЧИСТИТЕЛЬ ВИГИЛА

Purger of Vigil

Орден: Штурмовые Стражи

Стоимость: 200 ОО

Очищение Вигила – это мрачная история победы Штурмовых Стражей. Кампания стала свидетельством их решимости и способности очистить поверхность планеты от грязной расы ксеносов, известной как слогты, а также напоминанием о том, что происходит, когда отбрасывается разумная боевая доктрина.

В кровавой череде сражений под поверхностью мертвого мира погибло множество боевых братьев, и хотя большинство из них были рядовыми космодесантниками, пали и многие ветераны. Выжившие сами стали ветеранами, прошедшие через одни из самых интенсивных ближних боёв за всю историю ордена. У многих из этих ветеранов есть шрамы, которые можно показать, и истории, которыми можно поделиться с новобранцами, и их часто почитают как “старейшин” Ордена.

Пережившие Очищение Вигила с гордостью носят шрамы, оставленные “Людьми-Личинками”. Кислотные жидкости, которые теки в телах слогтов, нанесли ущерб как их телам, так и броне, хотя в большинстве случаев космодесантники и машинные духи только



Таблица 2-1: Ритуальная дуэль

к5 Эффект

- | | |
|----|--|
| 1 | Сокрушительное поражение. Вы должны нести бремя оскорбительного для чести ордена поражения, пока не сможете искупить вину в битве. Получите талант Соперник (Космические Волки или Тёмные Ангелы) и надевайте символы ордена пока не победите члена конкурирующего ордена в поединке. |
| 2 | Хотя схватка была жаркой, ваш противник победил. Некоторые говорят, что бой был нечестным, но вы знаете, что просто в тот день противник был сильнее. Боевые братья не чувствуют себя оскорблёнными, но ожидают от вас искупления. Вам не разрешается носить символы ордена, пока вы не победите члена конкурирующего ордена в поединке. |
| 3 | После нескольких часов боев стало ясно, что ни один из бойцов не может превзойти другого. Складывалось впечатление, что примархи повторили свою битву посредством вас. Вы можете добавить +1 к броску, чтобы определить начальное количество очков Судьбы во время создания персонажа (см. стр. 25 ОКП Деатнватсн). |
| 4 | Противник почти прижал вас, когда вам удалось внезапно вывернуться и обезвредить его. Вы получаете таланты Соперник (Тёмные Ангелы или Космические Волки) и Верный удар. |
| 10 | Сразу после начала дуэли, вы атаковали и победили за считанные мгновения. Вы получаете таланты Соперник (Тёмные Ангелы или Космические Волки) и Быстрая атака (если он уже есть, то талант Молниеносная Атака). |

стали сильнее. Выжившие всегда бдительны к любым признакам слогтов и знают, как лучше всего с ними бороться. Эти знания высоко ценятся Караулом Смерти, а машинные духи брони требуют мести.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Персонаж получает бонус +10 к проверкам Запретного Знания (Ксеносы), но только в случае со слогтами.

Таланты: Персонаж получает талант Ненависть (Слогты).

Раны: Уменьшите начальные раны персонажа на 1 из-за травм, которые он получил во время боя за Вигил.

Снаряжение: Броня персонажа получает черту «Потрёпанный войной» из таблицы «Боевые шрамы» на странице 154 в качестве дополнительной. Вы можете выбрать историю для силовой брони по обычным правилам.

ХРАНИТЕЛЬ ПУТЕЙ

Keeper of ways

Орден: Ультрадесант

Стоимость: 300 00

В конце Ереси Гора Империям был разорван на части в самой кровавой битве, которую он видел за всю свою бурную историю. Из пепла возникли зачатки Империям в его нынешнем виде, в том числе реформирование легионов космического десанта. Перейдя, ради предотвращения столь крупных мятежей, от колоссальных легионов к более управляемым орденам Робаут Жиллиман представил Кодекс Астарес Империям и оставшимся примархам. Хотя

некоторые, такие как Рогал Дорн, изначально отвергали крайне догматичные (и, по его мнению, негибкие) доктрины, в конечном итоге все лояльные легионы были разделены.

Кодекс служит тактической основой для космических десантников и, в значительной степени, для остальных вооружённых сил Империям. Кодекс Астарес был основой тактики космических десантников на протяжении десяти тысячелетий, и хотя не все ордена следуют Кодексу в точности, все признают его основополагающие принципы.

Для Ультрадесантников же Кодекс имеет куда более важное значение, чем для кого бы то ни было. Он такая же часть их повседневной жизни, как воздух, которым они дышат, или доспехи, которые носят. Независимо от того, в какой ситуации они находятся, они могут найти применение Кодекса, которое поможет им справиться с трудностями и одержать победу. Однако, когда используются методы другого ордена, заметно, что генетические сыны Жиллимана неохотно отказываются от совершенства его труда.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Персонаж может увеличить умение Учёные знания (Кодекс Астарес) на +10.

Таланты: Персонаж получает талант Одарённый (Командование).

Режим команды: Если назначенный командир вашей ликвидационной команды убит или иным образом выведен из строя (см. стр. 262 ОКП Деатнватсн), вы можете принять командование. В этом случае вы можете отказаться от текущего обета и взять новый (все обычные требования к обетам по-прежнему необходимо выполнить).



ДЕЯНИЯ КАМПАНИИ

Такие деяния являются следствием неоднократных сражений с ксеносами, терзающими Иерихонский рубеж. Хотя большинство деяний носят общий характер, некоторые относятся к конкретным клинам крестового похода. Деяния кампании могут быть использованы для придания вашему персонажу дополнительной глубины, а также для предоставления МИ зёрен истории.

УСИЛЕНИЕ КРЕСТОВОГО ПОХОДА

Crusade reinforcement

Стоимость: 300 ОО

Боям на Иерихонском рубеже не видно конца. Имперские гвардейцы умирают вперед с угрожающей скоростью, и даже космические десантники испытывают потребность в подкреплениях и свежих солдатах. С прибытием подкреплений ранее размещённым войскам предоставляется отдых и возможность передать полученные знания начальству. В некоторых случаях особо опытным воинам даются специальные задания, направленные на помощь всему клину.

Пусть без солдат в армии абсурд и коррупция, самым важным оружием крестового похода остаются знания. С экспансией тау, демоническими мирами аномалии Гадекса и постоянно растущей угрозой флота-улья Дагон на Иерихонском рубеже нет места, которое считалось бы безопасным. Крайне важно, чтобы жизненно важная информация об этих угрозах максимально быстро поступала к командующим Крестового похода. Однако, не только они нуждаются в информации.

После нескольких месяцев боевых действий на нескольких планетах Иерихона подразделения возвращаются для разбора полётов. Во время боёв вы узнали о своём враге очень много, из-за этого Караул Смерти попросил о вашем временном переводе.

РОСТКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ДЕЯНИЙ КАМПАНИИ

Деяния кампании в первую очередь предназначены для того, чтобы связать ПИ с происшествиями в Иерихоне. Т.е. у космодесантников появляются события и проблемы, к которым можно вернуться. Ниже приведены несколько примеров, когда игрокам предстоит возможность вернуться на места боевой славы своих персонажей.

- Экспансия тау продолжает расширяться, поскольку лидер, ранее считавшийся погибшим в результате операции ордена ПИ, вновь принимает командование. Эфирный, известный как Аун'Вре-эль, вновь объединяет силы империи тау. В сообщениях говорится, что он невредим. Караул Смерти располагает некоторыми силами поблизости (ликвидационной командой ПИ) и приказывает уничтожить ксеноса, чтобы подорвать боевой дух сил тау.
- Лорд-милитант потребовал, чтобы Тщеславие было очищено от всех вражеских сил, но не может послать Имперскую гвардию или Имперский флот. Он просит всех воевавших там космодесантников вернуться и помочь очистить мир от еретических сил Стигмарт.

ТЕНЬ ГРЯДУЩЕГО РАЗРУШЕНИЯ

Благодаря большому количеству космических десантников, служащих на проклятой планете, Караул Смерти получил много сообщений о потерянных душах на Тщеславии. Одна из наиболее часто повторяющихся историй относится к первым годам Крестового похода и получена от боевого брата Керваэля из Гвардии Ворона. В его рассказе описывается, как он узнал собственный голос, произносящий загадочное предупреждение: "Империя, которая была, вернулась".

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Таланты: Персонаж получает талант Одарённый (Запретные знания (Ксеносы или Демоны, по выбору игрока)).

АХЕРОССКИЙ КЛИН: ПРИЗРАК ТЩЕСЛАВИЯ

Acheros salient: the Spectre of Vanity

Стоимость: 500 ОО

Несмотря на активность ксеносов на территории вспомогательных клиньев, Ахеросский клин оказался решающим. Силы Стигмарт и вездесущая угроза аномалии Гадекса остановили продвижение имперских войск и загнали в тупик весь крестовый поход. Совершенно очевидно, что каждая планета клина за пределами Железного ошейника находится под угрозой. Оказавшись между воинствами Хаоса и надвигающейся угрозой тиранидов, многие командиры Имперского флота и Имперской гвардии чувствуют, что их уничтожение является только вопросом времени. Это не путь космических десантников, даже на самой разрушенной войной планете.

На Тщеславии объединённые силы мутантов и еретических ведьмовских колен Стигмарт и легионеров-предателей стали неожиданно трудным противником. Поскольку до поверхности добрались только силы космических десантников, боевые действия были чрезвычайно напряжёнными. В немногие спокойные моменты поступали сообщения о голосах павших боевых братьев, шепчущих живым, и о том, что бывшие жители Корулсейма бродят по полям сражений, пытаясь собрать больше душ. Хотя преданность Императору никогда не колебалась, операция на Тщеславии достаточно тяжело отразилась на выживших.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Персонаж получает умение Запретные Знания (Псайкеры) в качестве продвинутого умения.

Таланты: Персонаж получает таланты Ненависть (Космодесантники Хаоса) и Отринь Ведьмовство.

Очки Безумия: Персонаж получает к5 очков Безумия, поскольку слышит шёпот павших товарищей.

Очки Порчи: Персонаж получает к10 очков Порчи (снижается на бонус Силы Воли, до минимума 1), поскольку долгое время находился под воздействием Варпа.

КАНИЙСКИЙ КЛИН: ТАЙНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Canis salient: stealth operations

Стоимость: 300 ОО

Экспансия Тау по центру крестового похода и не думает ослабевать. Стало ясно, что причиной этого удивительного боевого духа являются их лидеры, известные как эфирные. В попытке ускорить продвижение крестового похода отрядам нескольких орденов были поручены задания по точечной ликвидации этих ксеносов. Используя рекрутов и разведчиков, несколько орденов Астарес добились некоторого успеха в снижении эффективности небольших боевых групп тау.

Вы были частью одного из таких подразделений, сполна используя навыки тайного проникновения, которые вы продолжили развивать после перевода в боевую роту. Ваш опыт в области скрытных операций был использован в качестве местной тактики ордена, и вам редко поручают другие задания. Такой уровень сосредоточенности предоставил вам возможность достичь немалых успехов, но значительно усложнил смену тактики при переходе к прямой схватке. Кроме того, такая тактика сильно снизила необходимость координации с другими силами Империи, поэтому у вас возникают трудности в общении с ними.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Таланты: Персонаж получает талант Одарённый (Бесшумный шаг).

Миссии: Персонаж получает +10 очков ликвидации и +1 Славу за каждое успешное устранение или тайную операцию.

ОРФЕЙСКИЙ КЛИН: КОРАБЛИ-ПРИЗРАКИ

Orpheus salient: ghost ships

Стоимость: 200 ОО

Потеря боевой группы «Арго» кардинально изменила ландшафт всего крестового похода. С остатками флота, пытающегося реорганизоваться, и неумолимым маршем флота-ульа Дагон в Иерихон Имперские силы истощены и, по понятным причинам, деморализованы. Имперскому флоту строго приказано не вступать в бой с начавшими появляться боевыми кораблями, принадлежащими к группе «Арго», если только нет непосредственной угрозы, и призвать на помощь ближайший орден космического десанта. Стандартный протокол состоит в том, чтобы сохранять дистанцию и блокировать всё доступное оружие на корабле (или кораблях).

Во время патрулирования систем клина были обнаружены три корабля из потерянной боевой группы «Арго», все неповреждённые, но посылающие сигналы бедствия. Будучи ближайшим доступным кораблем, ударный крейсер «Очиститель неповиновения» был отправлен на разведку. На каждый корабль было высажено по две авиационные группы космических десантников, всего двадцать бойцов, из которых вернулась едва половина. Серия засад генокрадов вынудила их перейти к партизанским действиям, из-за чего им и удалось выжить. Наряду со сбором данных о



взаимодействии боевой группы с флотом-ульем, дальнейшее исследование корабля показало «выводковый зал», в котором, по-видимому, находились сотни более мелких организмов. Все остальные команды также сообщили о подобных находках. После того, как были получены данные и взяты образцы, капитан ударного крейсера принял решение уничтожить все три корабля. Команды установили зажигательные заряды и эвакуировались, после чего ударный крейсер открыл огонь по кораблям. Командование Имперского флота, рассчитывавшее вернуть корабли в строй, было взбешено и дошло до того, что заблокировало орудия ударного крейсера. Передача данных о ситуации на борту охладил пыл, но не уняла гнев.

В результате анализа данных были обнаружены несколько других кораблей боевой группы «Арго», так что число жертв удалось сократить. За последние годы ни одно судно не вернулось достаточно чистым, чтобы его можно было очистить и использовать. Полученные образцы привлекли внимание Караула Смерти, который хочет изучить их, чтобы понять, как флот-улей Дагон адаптируется. В результате участников авиационных групп попросили доставить данные и служить в Карауле Смерти от имени своего ордена.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Характеристики: Когда ваш персонаж имеет дело с офицерами Имперского крестового похода, вы получаете штраф -10 ко всем основанным на Общительности проверкам.

Умения: Ваш персонаж получает умение Тактика (Пустотный бой) в качестве продвинутого умения, если это

умение уже есть, повысьте его на +10.

Таланты: Ваш персонаж получает талант Одарённый (Запретные знания [Ксенос]).

ПОВРЕЖДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Battle damage

Стоимость: 300 ОО

Постоянный ремонт и перевооружение привычны для всех космических десантников. Однако бывают случаи, когда броня и другое снаряжение повреждены особенно сильно и не подлежат ремонту. В эти времена орден неохотно вынужден извлекать из арсенала старые доспехи.

После особо жестокого сражения ваша броня была практически разрушена. Несмотря на победу вы были вынуждены обратиться к мастеру кузницы и запросить новый комплект силовой брони. Мастер кузницы пообещался с духами доспехов ордена, и выдал броню, которая хорошо соответствует вашим сильным сторонам.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Снаряжение: Вы можете выбрать одну дополнительную историю для своей силовой брони.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К БДЕНИЮ

Return to duty

Стоимость: 400 ОО, персонаж должен быть ранга 2 или выше

Призыв в ряды Караула Смерти – редкое явление в жизни любого космодезанта; ещё реже его просят остаться дольше первоначального срока. Однако случается, что некоторые боевые братья находятся в Карауле Смерти своё “призвание”, ведь они способны исключительно хорошо реагировать на многочисленные чужацкие угрозы и при необходимости максимально эффективно использовать особенности своего ордена. Такие ветераны пользуются уважением и чрезвычайно хорошо осведомлены о ксено-угрозе.

Некоторых космических десантников, например брат-сержант Аграммор из Молотов Возмездия, просят вернуться через некоторое время после возвращения в родной орден. Эти ветераны возвращаются в Караул Смерти с практическими знаниями о текущих угрозах в других частях сектора и склонны делиться некоторыми аспектами своей предыдущей подготовки с боевыми братьями. Они являются лучшим связующим звеном между обычными орденами и Караулом Смерти и являются вершиной способности Империи бороться с ксено-угрозой.

Учитывая угрозу флота-улья Дагон, особенно в свете

открытия варп-врат в Каликсиду, командор караула Мордигаэль всё чаще просит прославленных ветеранов вернуться в Эриох.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Ваш персонаж получает умения Запретные Знания (Караул Смерти) +10 и Запретные Знания (Инквизиция) в качестве продвинутых умений.

Таланты: Ваш персонаж получает таланты Связи (Караул Смерти) и Одарённый (Запретные Знания [Ксенос]).

Особое: Это деяние можно взять только персонажу, который начинает игру со 2-го ранга или выше. Такое часто случается при смерти или героическом самопожертвовании предыдущего персонажа, и новый персонаж является заменой.

ЦЕНА ПОБЕДЫ

Price of victory

Стоимость: Бесплатно

Космические десантники неизбежно получают ранения. Потоки вражеского огня, шрапнель и крупнокалиберное оружие – всё это опасно даже для сверхчеловеческой физиологии астарес. Когда боевой брат получает рану,

долг аптекаря – устранить повреждения и вернуть его в строй. Восстанавливающие способности астарес поразительны, они позволяют позволяя костям срастаться, а открытым ранам заживать с пугающей скоростью. Однако они не способны отрастить конечности или органы, которые были уничтожены целиком.

Когда боевой брат теряет конечность или орган, аптекарии и технодесантники должны найти решение этой проблемы. Для наиболее тяжело раненых ветеранов доступно погребение в саркофаге дредноута. Для тех, кто ранен не смертельно, всегда есть запас бионики, позволяющей восстановить боевые способности и сражаться с врагами Империиума.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Снаряжение: Персонаж начинается с двух кибернетических имплантатов исключительного качества. Это может быть не серворука, сервосбруя, БМУ или комплекс авгуров.

Очки Судьбы: Уменьшите начальное количество очков Судьбы на 1, чтобы отразить ужасные травмы, которые пережил персонаж.



ДОБЛЕСТНЫЕ ДЕЯНИЯ

Ожидается, что космические десантники станут героями. Однако даже они совершают поступки, которые превосходят ожидания. Данные деяния призваны отобразить некий подвиг, совершённый персонажем на поле боя.

ПРИНЯВШИЙ КОМАНДОВАНИЕ

Second-in-command

Стоимость: 400 ОО

На войне смерть — ожидаемый исход. Лидеры и рядовые солдаты одинаково могут пасть от клинков и снарядов. Даже сверхчеловеческие астартес разделяют это бремя, поскольку война не делает различий между теми, кто рождён для битвы, и теми, кто призван на неё. Однако, смерть лидера часто порождает разброд и нерешительность, поскольку цепь командования временно прерывается. В такие моменты судьба сражения часто повисает на волоске. Несмотря на то, что все воины Империи постоянно тренируются, ничто не готовит солдат к гибели или смертельному ранению командира.

Во время штурма стратегически важной позиции, ваш сержант был разорван на части огнём из тяжёлого оружия. Без малейшего замешательства вы взяли командование и во главе оставшейся части отряда ворвались на вражеские укрепления. Хотя сражение было кровавым и трудным, вы и ваше отделение направили орудия врага на другие огневые точки, расчищая путь оставшимся силам. За это вы были повышены до сержанта и заслужили признание ордена.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Ваш персонаж получает Командование в качестве изученного базового умения.

Таланты: Ваш персонаж получает талант Аура власти.

Почести: Ваш персонаж удостоен награды «Железный череп».

ГЕНИЙ ОБОРОНЫ

Defensive genius

Стоимость: 200 ОО

Все космические десантники прекрасно разбираются в военном искусстве. От владения оружием и базовой тактики, до батальонных и крупномасштабных конфликтов, каждый боевой брат способен быть воином, тактиком и лидером. В то время как многие стремятся быть как можно более сбалансированными в применении Кодекса Астартес, некоторые считают, что особенно одарены в одном аспекте. Примеры этого проявляются даже в примархах: Рогал Дорн известен талантами к созданию и штурму укреплений, а Джагатай Хан прославлен тактикой «Бей и беги».

Специалисты привносят дополнительный уровень мастерства в конкретные задачи операции и часто назначаются руководить особенными операциями. Вы один из таких космодесантников, эксперт в методологиях защиты и тактики уровня отряда. Оборонительные манёвры

Кодекса Астартес не только полностью вами изучены, вы способны моментально реализовать их на поле боя. Вы также обладаете способностью изучать новые способы обороны и модифицировать уже изученные. Ваш опыт хорошо послужил ордену и позволил победить в нескольких весьма напряжённых сражениях.

Специалисты по обороне иерихонского Караула Смерти часто носят выгравированную на броне цифру XV. Это символ знаменитых Пятнадцати с Мидаэля, погибших во время обороны караульной станции от роты космодесантников хаоса.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Ваш персонаж повышает умение Учёные Знания (Кодекс Астартес) на +10.

Режим команды: Если вы являетесь командиром, то один раз за бой можете вычесть 1 очко Сплочённости из стоимости активации любой оборонительной стойки Кодекса. Кроме того, вы можете реализовать (или получить преимущества) любую оборонительную стойку другого ордена из вашей ликвидационной команды, но на +1 очко Сплочённости дороже.

СПЕЦИАЛИСТ УДАРНОЙ ГРУППЫ

Strike team specialist

Стоимость: 200 ОО

Космические десантники, это ангелы смерти, хорошо разбирающиеся во всесторонних способах ведения войны. Ордена астартес славятся быстрыми и мощными атаками, служащими остриём имперских наступлений. Многие ордена обладают особым даром к таким акциям, в том числе Кровавые Ангелы, Белые Шрамы и многие другие.

Будучи экспертом в методологии атак малыми подразделениями, вы освоили наступательные стратегии Кодекса Астартес и способны быстро применять их на поле боя. Независимо от того, выступаете ли вы в лобовой бой с врагом, осуществляете абордаж или планетарный десант, у вас есть знания, необходимые для того, чтобы ваши боевые братья вышли победителями. Вы также обладаете способностью усваивать новые способы нападения и способны творчески применять изученные. Благодаря подобным талантам вы участвовали в самых кровавых нападениях и абордажных операциях в новейшей истории вашего ордена, и заслужили похвалы многих командиров.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Ваш персонаж повышает умение Учёные Знания (Кодекс Астартес) на +10.

Режим команды: Если вы являетесь командиром, то один раз за бой можете вычесть 1 очко Сплочённости из стоимости активации любого наступательного манёвра Кодекса. Кроме того, вы можете реализовать (или получить преимущества) любого наступательного манёвра другого ордена из вашей ликвидационной команды, но на +1 очко Сплочённости дороже.

ДОСТОЙНЫЙ ВРАГ

Toe to toe

Стоимость: 200 00

Говорят, что космические десантники не знают страха, и хотя это не совсем так, их способность действовать решительно, несмотря на очевидную опасность, является вполне сверхчеловеческой. Призванные бороться со всевозможными угрозами Империи, они не уклоняются от своего долга и не оставляют операции незавершёнными, разве что выгода от победы уступает тяжести необходимых потерь. У некоторых из величайших героев Адептус Астартес есть истории личных сражений с чудовищными тиранидами, устрашающими демоническими сущностями или технологическими монстрами. Такие подвиги совершаются не при отсутствии страха, а перед его лицом.

В первые дни появления флота-улья Дагон на Иерихонском рубеже два отделения вашего ордена выполняли разведывательную операцию за основными линиями нападения тиранидов. Диспозиция позволила вам атаковать тираниду-прайм, контролирующего большинство особей. Схватка с телохранителями монстра была тяжёлой и стоила жизни нескольким вашим братьям. Только после того, как последние два члена вашего отряда одолели двух последних воинов-тиранидов, путь к тираниду-прайму открылся.

Вы были единственным оставшимся космодесантником на поле боя. Прайм повернулся к вам и боевой клич ордена разнёсся по полю боя. Осознав, что вы стали последней надеждой переломить ход этой битвы, вы схватили ближайший цепной меч и бросились на монстра. Зубы и когти пронзили вашу броню, но вы вырвали массивные куски хитиновой брони из зверя. Он не смог остановить ваше продвижение и, в конце концов, вы прикончили прайма, вонзил в цепной меч ему под челюсть. Накитившаяся на биорганизмы психическая агония прервала контроль разума улья и твари сломались под безжалостным огнём ваших боевых братьев. Вы потеряли сознание от ран и только придя в себя в Апотекарионе узнали, что битва была выиграна.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Характеристики: Сражаясь в ближнем бою с врагом уровня Босс, вы получаете +10 к Ближнему Бою и Силе Воли, поскольку вы знаете, что способны выстоять и выжить.

Режим команды: Когда вы находитесь в режиме команды и враг находится на расстоянии [дальность Натиска] метров, вы должны пройти **Серьёзную (+0) проверку Силы Воли**, чтобы не броситься на него в рукопашную. МИ может решить, что обстоятельства (например, сражение с врагом в открытом космосе или под водой) делают эту проверку ненужной.

ПОЩАДЫ НЕ БУДЕТ

No quarter given

Стоимость: 500 xp

Говорят, что для того, чтобы стать сильнее, необходимо найти врага сильнее. Для космических десантников это серьёзный вызов, поскольку, мало кто может справиться с боевым мастерством Адептус Астартес, кроме других боевых братьев. Однако, гражданская война является скверным способом обучения, и поэтому только в настоящем бою проявляется истинный потенциал космического десантника.

Иерихон, как и другие регионы галактики, предлагает множество врагов, способных сражаться наравне с космическими десантниками. Воины-тираниды, грозные боевые костюмы тау и легионы предателей – все они обладают навыками и способностями, позволяющими проверить навыки боевого брата. Однако, когда отряды встречаются с отрядами, неизменно возникают кровавые затяжные схватки, которые раздвигают границы мастерства и выносливости всех участвующих сторон.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Характеристики: Ваш персонаж получает +3 к Ближнему Бою.

Таланты: Ваш персонаж получает талант Контратака.



ДЕЯНИЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ

Многие космические десантники выделяются не из-за явного героизма или боевой доблести, а вследствие понимания своей роли в военной машине ордена. Они знают, где их навыки могут быть применены с наибольшим эффектом и как наилучшим образом помочь братьям. Многие боевые братья были спасены благодаря предусмотрительности и применению этих талантов.

ЗАЩИТНИК ОРДЕНА

Protector of the chapter

Специализация: Апотекарий

Стоимость: 400 ОО

Передача геносемени новому рекруту — важная часть формирования будущего ордена. Геносемия — самый драгоценный дар ордена, который постоянно и тщательно изучают, чтобы убедиться, что оно остается чистым и незапятнанным. Сразу после возвращения с поля боя апотекарии проводят множество тестов, чтобы убедиться, что изъятое геносемия подходит для передачи следующему поколению новобранцев. Большинство апотекариев обычно работают с геносеменем одного ордена и концентрируется на проведении большого количества тестов на выявление характерных повреждений у большого количества космодесантников. Однако служащие Караулу Смерти должны постоянно разрабатывать новые тесты и проверять на наличие аномалий, которые не встречаются в их родных орденах.

Протокол Караула Смерти требует, что после каждой операции и/или контакта с ксенорасой или заразой Хаоса, апотекарии брали образцы и выясняли, годны ли его боевые братья для продолжения службы. Защита геносемени и операция являются первостепенными обязанностями, которые иногда прямо противоречат друг другу.

Апотекарии охотно несут это двойное бремя, ибо святость и сохранение геносемени ордена имеют первостепенное значение. Они даже смирились к куда худшему — относительной неприязни, которую испытывают многие боевые Братья к их постоянным тестированиям. Однако даже они знают, что, когда им потребуется перевязка или полноценная операция, апотекарий прекрасно с этим справится.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Ваш персонаж получает Учёные Заняя (Химия) в качестве Продвинутого умения. Если он уже обладает этим умением, вы можете вместо этого увеличить его на +10.

Таланты: Ваш персонаж получает талант Одарённый (Медика).

Очки Ликвидации: Если какая-либо задача операции связана с извлечением или обработкой геносемени, успешное её выполнение дает ликвидационной команде дополнительные +10 очков Ликвидации.

В НУЖНОМ МЕСТЕ, В НУЖНОЕ ВРЕМЯ

Right place, right time

Специализация: Штурмовой десантник

Стоимость: 400 ОО

Адептус Астартес известны как десница Императора, вершащая правосудие и сокрушающая врагов Империи. Штурмовой десантник олицетворяет этот образ: спускающийся с небес ангел, мечом и пистолетом извергающий гнев Императора. Используя прыжковый ранец Астартес, штурмовые десантники являются отличными бойцами быстрого реагирования. Вы стали опытным пилотом прыжкового ранца и знаете, как вступить в бой максимально эффективно. Вы развили талант использовать элемент неожиданности, внезапно появляясь на фланге врага и сокрушая боевой дух врагов, которых не можете убить сразу. По вашему мнению, схватка лицом к лицу — самый благородный способ вершить правосудие Императора. Хотя обычно вы действуете в составе отделения, вы понимаете, насколько при правильной поддержке эффективным может быть даже один воин. Когда в орден пришёл запрос от Караула Смерти, вы без колебаний вызвались подтвердить старые клятвы.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Характеристики: Если на начало первого раунда боя, ваш персонаж использует прыжковый ранец, ваш ПИ получает +2 к Инициативе. Бонус к Инициативе действует в течение всего боя.

Умения: Ваш персонаж повышает своё умение Пилотирование (Личное) на +10

СМЕРТОНОСНОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Precision targeting

Специализация: Опустошитель

Стоимость: 200 ОО

Большая часть тяжёлого оружия Империи, не славится поразительной точностью. Тяжёлые болтеры, мульти-мельты и лазерные пушки — это оружие массового поражения, способное уничтожить укрепления или целые отряды. Однако в руках десантника-Опустошителя большинство тяжёлого оружия может превратиться в скальпели, способные точно устранять угрозы.

Согласно Кодексу Астартес и Тактике Империи, порядок целей для операторов тяжёлого оружия должен быть следующим: бронетехника, транспортные машины, огневые точки и лидеры, если их можно обнаружить и они не попадают в первые три категории. Опустошители живут по этой системе, быстро находя цели и уничтожая их в соответствии с Кодексом. Ветераны-Опустошители часто развивают умение обращаться с выбранным оружием; талант находить самое слабое место в броне врага и уничтожить его одним выстрелом. В то время как огнёмётное оружие имеет слишком малую дальность действия и неконтролируемую зону поражения, большинство другого тяжёлого вооружения допускает такое применение.

Некоторые космические десантники разработали методы

определения слабых мест брони. Независимо от того, изменяют ли они свой собственную методику стрельбы или успокаивают машинный дух классическими литаниями, у некоторых опустошителей развивается талант раскрывать врожденные недостатки в защите врага и реализовывать их с беспощадной точностью. Учитывая кровавый штиль крестового похода эти таланты нужны как на полях битв, так во время тайных операций Караула Смерти.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Бой: Когда ваш персонаж стреляет из оружия дальнего боя после действия Прицеливание, вы можете обменять бонус к Дальнему Бою на бонус +1 к Бронейности оружия.

МЫ ЕДИНЫ

We are all one

Специализация: Библиарий

Стоимость: 400 ОО

Известные как одни из самых могущественных псайкеров Империя, Библиарии космического десанта занимают уникальное место в ордене. Как воины, они объединяют способности полностью обученного астартес и боевого псайкера, владеющего смертоносной силой Варпа. Вне боя Библиарии являются одними из наиболее уважаемых советников магистра, часто способных вытягивать из Варпа информацию о будущем. Такие герои, как Варрон Тигурий и Мефистон, представляют собой вершину способностей Библиария, как на войне, так и во времена относительного мира.

Во многих орденах Библиарии редко возглавляют отряды или небольшие ударные силы, поскольку по сравнению с более классическими лидерами их довольно мало. Библиарии хорошо подходят для поддержки основного лидера, давая ему советы и усиливая его таланты к управлению ликвидационной команды. Однако, иерихонский Караул Смерти обнаружил, что использование Библиариев в качестве запасного или вспомогательного командира серьезно повышает эффективность команд.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Умения: Ваш персонаж получает Командование в качестве Продвинутого умения.

Режим команды: Когда персонаж не является командиром, но находится в режиме команды и радиусе поддержки командира, он расширяет радиус поддержки командира ликвидационной команды на одну категорию, независимо от его ранга. Кроме того, в случае, если назначенный командир будет выведен из строя, убит или иным образом потеряет способность командовать, Библиарий принимает командование.

ПОДХОДЯЩЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ РАБОТЫ

Right gear for the job

Специализация: Тактический десантник

Стоимость: 400 ОО

Тактические десантники являются основой каждого

ордена. Составляя основную часть войск и хорошо разбираясь во всех видах боевых действий, тактические десантники гарантируют, что там, где необходима боевая мощь, они смогут нанести решительный удар. Традиционно вооружённые болтерами, гранатами и боевыми ножами, эти воины прочно удерживают строй и следят за тем, чтобы специалисты могли сосредоточиться на своих специфических задачах.

В Карауле Смерти тактические десантники часто получают специализированное снаряжение. Многие болтеры Караула Смерти оснащены переключателями боеприпасов и спецпатронами, предназначенными для конкретных угроз, а иногда и специализированными прицелами.

Вы особенно талантливы в обращении с определённым снаряжением или оружием.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Таланты: Персонаж получает преимущества таланта Знаковое снаряжение со следующими особенностями. Выберите один предмет снаряжения из следующего списка: огнемёт, комбиогнемёт, ручной огнемёт, плазменный пистолет, дробовик астартес, снайперская винтовка астартес, цепной меч астартес, силовой меч астартес, скаутская броня астартес исключительного качества, боевой щит астартес. Этот предмет должен быть выбран при генерации персонажа и не меняется до тех пор, пока талант Знаковое снаряжение не будет получен ещё раз. Обратите внимание, что требования к Славе не применяются.

ЗОВ ОМНИССИИ

Omnissiah's calling

Специализация: Технодесантник

Стоимость: 500 ОО

В соответствии с древними договорами между Адептус Механикус и Адептус Астартес космическим десантникам, демонстрирующим таланты к техномистицизму, разрешается тренироваться на самом Марсе. Это долгое путешествие и после многих лет обучения технодесантник уже никогда не воспринимается своими братьями как прежде.

На Марсе боевого брата учат общению с машинными духами и путям Омниссии. Переход от роли воина ордена к роли жреца Бога-Машины помещает технодесантника между двумя мирами, ни одному из которых он не принадлежит целиком. Однако, технодесантник является ценной частью боевой машины ордена, без которого космические десантники не могут вести войну. Без его ведома они не получают ни силовую броню, на носорогов, ни даже болтерные снаряды. Без присутствия технодесантников орден не способен исполнить свой долг перед Императором.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Таланты: Ваш персонаж получает талант Одарённый (Техпользование).

Бионика: Ваш персонаж получает один бионический имплантат исключительного качества по вашему выбору.



НЕДОСТОЙНЫЕ ДЕЯНИЯ

Очень редко бывает, чтобы боевой брат не справлялся со своими обязанностями. Однако, когда это случается, он часто берёт на себя обязанность искупить ошибку. В большинстве случаев долг требует решения порождённой им проблемы. Будь то выполнение проваленного задания или восстановление чести ордена после сокрушительного поражения, но бесчестье этого провала будет преследовать боевого брата пока тот не искупит вину. Недостойные деяния, по сути, являются наказанием за неудачу в служении Императору, и к ним следует относиться именно таким образом. В этих деяниях присутствует более серьёзный ролевой компонент, кроме того, они требуют значительно большего участия МИ, поэтому МИ и игроку необходимо всё внимательно обсудить. Если в описании не указано иное, персонаж не может получить никаких почестей до тех пор, пока его поступок не будет искуплен.

Хотя последствия недостойных деяний могут показаться суровыми, космические десантники – истинные герои и всегда могут найти какой-нибудь способ искупить вину. МИ и игрок, выбирающий эти деяния, должны работать сообща, чтобы сделать искупление важной частью сюжетной линии. Таким образом, данные деяния могут стать эпической историей, которая связывает различные операции воедино.

ВОЗВРАЩЕНИЕ УТРАЧЕННОГО

Reclaiming the lost

Стоимость: 100 ОО

Караул Смерти доверяет своим членам великие реликвии – древнее и почитаемое оружие, доспехи или другое снаряжение. Зачастую эти реликвии тесно связаны с определённым орденом Адептус Астарес, выкованный их мастерами в далёком прошлом, либо прославленный в долгой истории ордена. Поэтому, реликвии находятся только в руках самых надёжных и уважаемых воинов, часто образующих почётную стражу магистра ордена (или, в случае Караула Смерти, командора).

Изредка такие артефакты теряются в кровавой карусели войны. Некоторые из утерянных реликвий просто спрятаны или затаились, ожидая, когда их найдёт достойный астарес. Однако, реликвии могут попасть в руки врагов Империи, став символом поражения защитников Человечества или, того хуже, орудием врагов Императора. В любом случае, причастность к потере материальной истории ордена служит страшным позором для любого космодесантника.

Зачастую вышестоящие накладывают на космодесантника священный обет вернуть реликвию и восстановить свою честь. Возможность искупления наличествует, хотя такие задания никогда не бывают лёгкими; космический десантник должен совершать великие подвиги, много раз будет сталкиваться с невероятными трудностями и чрезвычайно опасными противниками. Выполнение задачи по возвращению реликвии своего ордена или Караула Смерти достойно войти в легенды, и сумевший смыть свой позор боевой брат заслужит много чести.

СОЗДАНИЕ РЕЛИКВИИ

Создание утерянной реликвии должно быть совместным процессом МИ и игрока, поскольку это даёт прекрасную возможность раскрыть историю, стоящую за местоположением и потерей реликвии. Во вселенной Warhammer 40,000 есть два основных вида реликвий: оружие и не-оружие, причём большая часть – оружие. Чтобы создать оружие, стоит начать с выдачи ему 1-3 нестандартных для его типа свойств со страницы 156 ОКП Deathwatch. Нестандартное сочетание свойств может привести к разрушительным последствиям. Уровень качества также может послужить для оцифровки особой тщательности изготовления.

При создании не-оружейной реликвии, важно подумать в чём состоит её важность. Является ли реликвия символом власти или повышает способность руководить другими? Является ли реликвия древним когитатором, куда более мудрым, нежели созданные недавно? Свойства реликвии могут быть решительно любыми. Получение или утрата знаний или характеристик – самый простой пример. Самое главное и сложное, это адаптировать реликвию к вашей кампании.

Пример: Эд хочет создать утерянную его персонажем реликвию ордена. Он решает, что во времена зарождения Империи топор был благословлён Императором и передан Караулу Смерти во время его основания. Шон считает, что для оцифровки этого лучше всего подойдут следующие свойства: Освящённое и Яростное, а качество самого предмета – Исключительное. Результат таков:

ТОПОР ИМПЕРАТОРСКОГО ГНЕВА

Более 1000 лет назад Имперские Кулаки доверили Караулу Смерти оружие исключительного качества – Топор императорского гнева. Изготовленный из сияющего адамантина, он является реликвией с легендарной историей и украшением оружейной Караула Смерти.

Топор императорского гнева – это исключительного качества силовой топор с свойством Освящённое. Он автоматически подтверждает Праведную ярость против Демонов.

Свойства: Исключительное качество, Освящённое, Яростное.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Режим команды: На персонажа распространяются правила потери Реликвии (см. врезку на стр. 162), т.е. он получает все указанные там штрафы. Игрок и МИ должны создать подходящий артефакт и уместно вписать его в предысторию. Во время обычных операций этот персонаж может получить намёки на артефакт, расследование которых должно стать его третьестепенной задачей операции. Если он найдёт и вернёт реликвию, он теряет все штрафы и получает дополнительные 10 очков Славы за восстановление чести ордена.



ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫЖИВШИЙ

Lone survivor

Стоимость: 100 ОО

Космодесантники крайне редко смиряются с неудачей. Будучи элитными воинами Империи, астарес обучены видеть возможности победы там, где обычный человек видит только неизбежное поражение. Их летописи полны рассказами о кажущемся поражении, одним неожиданным ударом ставшем победой. Однако в те сокрушительные моменты, когда даже хваленая мощь космических десантников не в состоянии переломить ситуацию, любой, кто выживет, будет нести бремя бесчестия. Позор поражения часто усугубляется потерей боевых братьев, а в крайне крайних случаях – утратой жизнеспособного геносемени. Такие вещи считаются предательством долга перед Императором и должны быть исправлены, если это вообще возможно.

Одним из таких инцидентов, который известен только Ордо Ксенос и Штормовым Стражам, является Расследование Дождя в Звездах Гало. Призванные в 808.М41 расследовать исчезновение имперских разведывательных групп и колонистов, Штормовые Стражи обнаружили, что от колонии и исследовательских станций мало что осталось. Тел не было обнаружено, строения, похоже, просто пришли в негодность, а не подверглись нападению. Озадаченные космодесантники продолжили расследование и обнаружили небольшое убежище, в котором хранился ряд записей лидера колонии. В записях говорилось о призрачных фигурах, которые пришли во время дождя и похитили колонистов.

Только тогда Штормовые Стражи заметили начало дождя и что их ауспексы улавливают странные сигналы. Когда три отделения, находившиеся под командованием Калина МакАнтира, подверглись нападению ветеран-сержант скомандовал отступление. Это были не призраки, опытный сержант распознал тактику – на охоту вышли налётчики тёмных элдар. Пока ветеран-сержант и космодесантники обрушивали болтерные огонь на приближающиеся реактивные мотоциклы и скиммеры, осколковые пушки начали пожинать кровавый урожай.

Силы ксено-налётчиков быстро подавили сражающихся космических десантников. Несколько летающих машин начали пролетать мимо и выхватывать отдельных астарес, либо убивая их, либо захватывая живым. По итогам битвы Штормовые Стражи понесли значительные потери, но честь гордого ордена пострадала значительно сильнее. Ветеран-сержант МакАнтир дал торжественную клятву вернуть захваченных братьев и кроваво отомстить тёмным элдар. Хотя такая задача трудна, те, кто видел глубину ярости МакАнтира, не сомневаются, что однажды он может добиться успеха, хотя цена может быть велика.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Характеристики: Ваш персонаж получает -3 от Общительности.

Таланты: Ваш персонаж получает Ненависть (Выберите один).

Особое: Персонажу не разрешается быть командиром, пока он не достигнет 60+ Славы или не искупит греха потери боевых братьев, найдя их или вернув их геносемя. Если будут найдены свидетельства наличия боевых братьев, он должен пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы Воли**, чтобы не последовать за ним немедленно.

АНОМАЛИЯ ГЕНОСЕМЕНИ

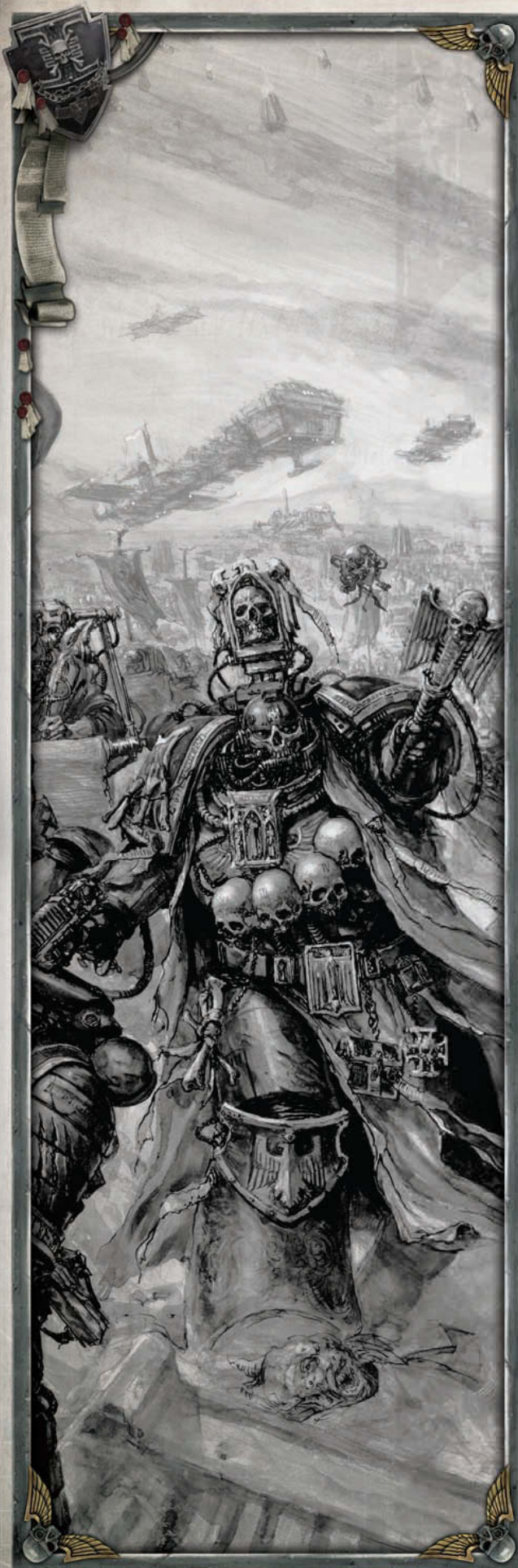
Gene-seed anomaly

Стоимость: 300 ОО

С момента первого Основания космические десантники были яркими примерами идеалов Человечества. Дар чистого геносемени, дарованный им Императором, позволил астарес совершать поразительные подвиги и поддерживать надежду в людях.

Однако, в течение последних десяти тысячелетий, последовавших за Ересью Гора, в геносемени некоторых орденов начали проявляться изменения. Хотя общеорденские отклонения обычно незаметны (например, потеря железа бетчера у Имперских Кулаках) или потенциально разрушительны (например, красная жажда Кровавых Ангелов), большинство изменений не проявляется у всех боевых братьев. Большинство отклонений проникает в матрицу геносемени шаг за шагом. Хотя аптекарии стремятся сохранить суть ордена как можно более чистой, стратегически эта битва уже проиграна, поскольку даже самые мельчайшие отклонения потенциально могут иметь сколь угодно страшные последствия, ведь геносемя передаётся от боевого брата к боевому брату.

После особенно жестоких столкновений с силами предателей и ксеносов аптекарии проводят рутинную проверку всех участвовавших в бою боевых братьев, чтобы обеспечить жизнеспособность их геносемени. Когда



обнаруживается мутация или изменение, орден часто предоставляет космодесантнику возможность помочь Апотекариону в поиске способов обратить процесс вспять или, по крайней мере, остановить его развитие.

Пока космодесантник остается в своём ордене, его секрет в безопасности. Но если информация о мутации станет известна за пределами ордена, тщательному изучению может подвергнуться орден целиком.

ЭФФЕКТЫ:

Примените к своему персонажу все следующие изменения:

Характеристики: Вы можете увеличить одну любую характеристику на +3, кроме того, вы должны уменьшить одну другую характеристику на -3.

Умения: Ваш персонаж получает Медику в качестве провинутого умения.

Особое: Персонаж будет стремиться самостоятельно заботиться о своих ранах вместо того, чтобы полагаться на аптекария (разве что они из одного ордена). Если аптекарий из другого ордена исцелит персонажа, он должен совершить **тяжёлую (-20) проверку Медики**, чтобы определить, что с геносеменем персонажа что-то не так. Если проверка будет пройдена, команда узнает о мутации. Последствия этого зависят от МИ, но откровение должно, как минимум, снизить Сплочённость на 1к10.

РОСТКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И НЕДОСТОЙНЫЕ ДЕЯНИЯ

Недостойные деяния могут оказать значительное влияние на кампанию, обеспечить мощную мотивацию для членов ликвидационной команды и иметь грандиозные последствия. МИ следует тщательно всё обдумать, прежде чем разрешать такие деяния для более чем одного персонажа, так как существует опасность того, что ликвидационная команда окажется разорванной внутренними противоречиями.

- После операции против тиранидов мутация геносеменю становится всё более выраженной, по крайней мере, при тестировании. Хотя персонаж не ощущает никаких внешних признаков, он начинает чувствовать, что это каким-то образом вызвано инфекцией тиранидов.
- Во время операции всплывают доказательства присутствия утерянной реликвии. Будь то письменные записи, пикт-изображение или показания очевидца, ликвидационная команда оказывается на месте всего через несколько дней. Всё указывает на то, что артефакт всё ещё находится поблизости, но его должны вывезти за пределы планеты в течение 24 часов.

ОТЛИЧИЯ

"Мы не судим себя по меркам обычных людей. Для нас встретить врага лицом к лицу без страха, мысли об отступлении или возможности капитуляции — само собой разумеющееся. Победа рассматривается как естественный исход любого боя с нашими участием. Чтобы боевой брат заслужил отличие, он должен выйти за рамки ожидаемого и стать достойным взгляда самого Императора."

— брат-библиарий Ханкарн из Новадесанта

Космические десантники — одни из величайших героев Империи; живые воплощения войны и доблести, созданные из плоти самого Императора. Поэтому неудивительно, что от них ожидают сверхчеловеческих подвигов и невозможных побед, подобных тем, которые превратили бы меньших людей в пыль. Однако, даже с такими большими ожиданиями, в Адептус Астартес есть те, кто возвышается над своими братьями и выделяется как истинный сын Империи и один из достойнейших членов Караула Смерти или собственного ордена. Это герои, подобных которым Человечество редко видит, легенды среди множества легенд. Этих редких личностей можно описать как легендарных героев, все остальные почести их слабо описывают.

Отличия — это способ оцифровки особых способностей персонажей, которые достигли величия в Карауле Смерти или в рядах собственного ордена. Это могут быть уникальные наборы навыков, полученные в результате опасной кампании, например, ветераны Тиранидских войн у Ультрадесанта или вступление в священный круг, например, членство в легендарном Крыло Смерти Тёмных Ангелов. Проще говоря, отличие может быть наградой за исключительный героизм в бою или за великий подвиг, такое как спасение мира, уважение товарищей, доступ к уникальным боевым техникам или даже абсолютное бесстрашие. Как правило, по мере того, как боевой брат повышается в ранге и переживает всё больше и больше столкновений с врагом, шансы получить отличие возрастают, и большинство старых ветеранов Караула Смерти получают за время бдения одно или два отличия.

ТАК ЧТО ТАКОЕ ОТЛИЧИЯ?

Отличие — это одновременно и награда, и особый набор способностей, которые отображают какое-то великое деяние или уникальное достижение боевого брата. В отличие от умений, талантов и особенностей, для получения отличия необходимо не только выполнение определённых условий, но и разрешение МИ. Также, в отличие от обычных улучшений, отличия являются гибкими, их эффекты могут быть адаптированы и изменены, чтобы отразить специфический характер поступка или достижения боевого брата. Таким образом, каждое отличие — это редкая и драгоценная награда, которой ПИ должен по праву гордиться, и которая изменит его так, как не могут обычные улучшения.

ОТЛИЧИЯ И ПОЧЕСТИ

В некотором смысле отличия и почести (см. стр. 208) схожи. Это награды за великие деяния и отмечают рост авторитета боевого брата в рядах ордена или Караула Смерти. Различие, однако, заключается в том, что для получения почести не требуется тарта ОО, кроме того, они, обычно, являются утверждёнными наградами, взятыми из жесткой структуры Кодекса Астартес. Отличие же создаётся МИ и оплачивается игроком очками опыта, чтобы отразить особую способность, которую он получил в результате игрового процесса или получив специальную роль или звание. Почести также менее ориентированы на правила, чем отличия, и обычно предоставляют преимущества во время отыгрыша роли, а не бонусы к проверкам или доступ к специальным способностям, в то время как отличия по своей природе являются источниками особых правил, которые либо улучшают существующие умения и таланты персонажей, либо позволяют им делать то, что они не могли сделать раньше.

ПОЛУЧЕНИЕ ОТЛИЧИЙ

Только МИ решает, что игрок может приобрести конкретное отличие, обычно это должно быть следствием неких событий во время игры, такой как получение специального звания (например, вступление в Крыло Смерти) или выполнение важной задачи (например, спасение мира силами исключительно ликвидационной команды). Игроки, конечно, могут попросить об отличии, если они считают, что поступки ПИ достойны особого признания. Тем не менее, относительно того, заслужил ли ПИ отличие МИ выносит окончательное решение, причём отличия должны быть достаточно редкой наградой. Точно так же игроки не обязаны принимать отличия (хотя обычно такое происходит при нехватке ОО). Однако МИ рекомендуется оставлять такие предложения открытыми, разве что ПИ совершит никакой опрометчивый поступок. Как только игрок оплачивает ОО, отличие заносится в профиль его персонажа и становится постоянным дополнением к его способностям. С точки зрения определения ранга боевого брата покупка отличия считается расходованием опыта таким же образом, как покупка умения или таланта.

Пример

Персонаж Дэмиена Паларий и его ликвидационная команда только что одержали славную победу, спасая планету Авалос от первых признаков полномасштабного вторжения тиранидов. Учитывая выдающуюся результативность операции, МИ создает отличие Герой Авалоса (состоящие из признаков отличия Герой кампании и Прославленное имя). Если Дэмиен и другие игроки пожелают, они могут купить это отличие, чтобы оцифровать полученные знания и признательность.

Пример

Благодаря отыгрышу роли и накоплению великой славы и известности персонаж Джима Силарн (боевой брат из Тёмных Ангелов) во время игры был принят в Крыло Смерти. В качестве награды за попадание во внутренний круг Непрощённых, МИ позволяет игроку купить отличие Крыло Смерти (состоящие из признаков отличия Хозяин секретов, Избранный ордена и Запретное Знание).

ОТЛИЧИЯ И ТАЛАНТЫ

Отличия несколько схожи с талантами (см. стр. 114 ОКП Деатнватч) тем, что они позволяют персонажу получить доступ к специальной способности или набору правил, которые качественно модифицируют способности персонажа. Однако, отличия нельзя приобрести по таблице улучшений ПИ, кроме того отличия приобрести просто при наличии нужного количества непотраченных ОО. Само по себе отличие это нечто, созданное МИ для отображения какого-либо внутриигрового поступка или сюжетного поворота, такого как получение специального звания в ордене.

СОЗДАНИЕ ОТЛИЧИЙ

МИ может создать новое отличие, взяв один или несколько признаков из приведенного ниже перечня и объединив их. При создании отличия МИ может объединить до трех признаков, но не менее одного. Затем он складывает стоимость каждого признака, чтобы найти общую стоимость вновь созданного отличия. В завершении, он должен дать новому отличию название, отображающее поступок или достижение, за которое оно даётся.

Пример

МИ хочет создать отличие для Тартуса, персонажа Эндрю, убившего мерзостнейшего великого демона Слаанеш в бою один на один. Отличие должно иметь по крайней мере один признак, но может иметь и два, и три. МИ выбирает признаки Ангел смерти (1000 ОО) и Прославленное имя (500 ОО). Объединив их, он создаёт новое отличие, которое называет Убийца демона. Оно стоит 1,500 ОО, за которые Эндрю может его приобрести.

ПРИЗНАКИ ОТЛИЧИЙ

Компоненты, из которых состоят отличия. Каждый признак представляет собой набор специальных правил или способностей, которые можно комбинировать с другими признаками для создания широкого спектра уникальных отличий. Признаки отличий могут быть совершенно любыми и отображать особые способности и уникальные правила, которые невозможно оцифровать умениями, талантами или продвинутыми специализациями. Чтобы помочь МИ выбрать нужные признаки они разделены на три абстрактные группы (Командные, Боевые и Ментальные), каждая из которых охватывает определенную область компетенций или навыков. Все признаки используют следующий профиль:

Название — название признака.

Стоимость — стоимость признака в очках опыта; позднее эта стоимость суммируется со стоимостью других признаков, чтобы определить его окончательную стоимость отличия.

Описание — описание сущности достижения, за которое даётся отличие с этим признаком, а также эффектов или особых способностей, которыми признак наделяет боевого брата.

КОМАНДНЫЕ ПРИЗНАКИ

Эти признаки связаны со статусом, положением и лидерскими способностями, а также с внушаемым уважением и репутацией боевого брата. Их имеют величайшие командиры, лорды и короли войны. Отличия с такими признаками предоставляют боевому брату огромную власть как над своими товарищами-космодесантниками, так и над многими другими солдатами Империи.

Аура лидерства

Aura of leadership

Стоимость: 750 ОО

Благодаря тренировкам или природным способностям некоторые Боевые братья развивают умение руководить. Окружающие могут почувствовать притяжение их мощной харизмы, а нескрываемый авторитет побуждает других выполнять свой долг любой ценой. Когда боевой брат является командиром (см. стр. 257 ОКП Deathwatch) и находится в радиусе поддержки, этот признак позволяет ему восстанавливать Сплочённость. Один раз за игровую сессию за Полудействие он может восстановить [Ранг] очков утраченной Сплочённости своей команды. Возможно, ещё более ценным является то, что обладателя этого признака не-космодесантники инстинктивно считают высокопоставленным имперским командиром, во всяком случае, если у них нет официальных командиров (или они скомпрометированы). МИ может использовать это как преимущество, так и помеху, поскольку посреди битвы войска Империи выжидающе смотрят на боевого брата, ожидая приказов.



ИЗБРАННЫЙ ОРДЕНА

Chosen of the chapter
Стоимость: 750 00

Среди космодесантников есть те, кто достигнет величия и репутации, ярко сияя даже среди неумолимых стандартов и больших ожиданий магистра ордена. Эти боевые братья получают больше, чем право командовать или должность, даже коллеги из других орденов проявляют к ним уважение и прислушиваются в вопросах командования. Этот признак необходимо связать с родным орденом ПИ или с Караулом Смерти, поскольку он указывает на более высокое положение (отображаемое бонусом). ПИ добавит +20 к любым проверкам, связанным с лидерством (т.е. проверкам Командования и Тактики, проверкам связанным с режимом команды, и т.д.), но только когда командует боевыми братьями выбранного ордена. Этот признак, на усмотрение МИ, также может предоставить боевому брату больший контроль над операциями и получить под командование других астартес.

БЕСКОНЕЧНАЯ ПРИЗНАТЕЛЬНОСТЬ

Endless favour
Стоимость: 600 00

Существует бесчисленное множество миров, которые в большом долгу перед Адептус Астартес, и ещё больше множество народов и организаций, которые не существовали бы без их вмешательства. Однако, иногда этот долг публично признаётся и формализуется, например, когда полк Имперской гвардии спасается от уничтожения действиями Адептус Астартес или когда правитель планеты сохраняет жизнь усилиями космодесантников. После этого боевой брат всегда сможет рассчитывать на эту связь и непогашенный долг. Не такой всеобъемлющий, как «Хозяин домена» или «Всеобщая слава», этот признак выделяет единственную организацию или важную персону, которая, так или иначе, должна боевому брату. Всякий раз, когда он имеет дело с этим человеком или организацией, он может добавить бонус +10 к любым проверкам умения Взаимодействия и получить дополнительную степень успеха при любой успешной проверке таких умений. Реальное преимущество этого признака, однако, заключается в ролевом потенциале, который может предоставить такой союзник, ведь боевой брат может попросить об одолжении, информации или поддержке.

ПРОСЛАВЛЕННОЕ ИМЯ

Enduring name
Стоимость: 500 00

Все боевые братья надеются, что их деяния будут жить после их смерти и будут воспеваться их орденом ещё долго после того, как они обратятся в прах. Немногие достигают такой славы, и ещё меньше видят хотя бы проблеск её при жизни. Однако изредка деяния боевого брата становятся настолько прославлены и выделяют его как героя Адептус Астартес, что враги трепещат, а союзники поднимают голову просто в его присутствии. В присутствии ПИ союзники боевого брата могут добавить +10 к проверкам Силы Воли (например, при проверке на Страх), кроме того, если враги

знают его имя (на усмотрение МИ), то получают штраф -10 к Силе Воли при сопротивлении эффектам, создаваемым боевым братом (т.е. проверкам на Страх, Запугивание, некоторые психо-силы или способности режима команды).

ПЕРВЫЙ СРЕДИ РАВНЫХ

First among equals
Стоимость: 1000 00

Система командования в Карауле Смерти отличается от других орденов, поскольку слава и положение отдельных ликвидационных команд существенно влияет на статус отдельного боевого брата. Иногда, великие подвиги и несравненная эффективность отдельного космодесантника создаёт репутацию всей ликвидационной команде и зарабатывает ей особое место в рядах Караула Смерти. Этот признак даёт боевому брату и его ликвидационной команде большую свободу действий и благожелательное отношение, как в аспекте заявок, так и выборе операций. Боевой брат может добавить +10 к своей Славе при определении того, что он может запросить для операции, а также +20 к общей Реквизиции для операции. МИ также может разрешить боевому брату обращаться к Караулу Смерти с особыми запросами, касающимися таких вещей, как задачи операции и приданная поддержка. Если более чем один член ликвидационной команды имеет этот признак отличия, они могут суммировать свои бонусы при подаче заявок.

ВЕЛИКОЕ УВАЖЕНИЕ

Greater authority
Стоимость: 600 00

Караул Смерти и Инквизиция неразрывно связаны и преследуют общую цель. Иногда боевой брат долгое время тесно сотрудничает с инквизитором и создаёт особые отношения с Инквизицией, которыми может воспользоваться в случае необходимости. Боевой брат может добавить +10 ко всем проверкам Общительности, Интеллекта или Силы Воли (включая проверки связанных с этими характеристиками умений) при работе с Инквизицией (т.е. проверки Командования для управления Имперскими активами или Общительности для переговоров с инквизиторами). Кроме того, боевой брат уважаем Инквизицией за прошлые деяния (знакомый инквизитор тоже может замолвить словечко) и поэтому может выдвигать требования и просьбы Инквизиции, которые обычно не удовлетворяются. На усмотрение МИ, эти отношения могут распространяться на предоставление боевому брату доступа к конфиденциальной информации.

ХОЗЯИН ДОМЕНА

Lord of the domain
Стоимость: 400 00

Космические десантники не правят мирами или народами, они слабо интересуются владениями за пределами территорий своего ордена. Однако, если боевой брат спасает мир или помогает людям, он может получить почётное звание, предоставляющее уникальные права и привилегии. Этот признак привязан к определённому миру или группе людей, выбранных МИ при создании отличия. После



этого всякий раз, когда боевой брат будет иметь дело с этими людьми или действовать в этом мире, ему будет оказано почтение, достойное великого короля. Эффект, по большей части, касается ролевого отыгрыша, однако, при необходимости боевой брат может, с разрешения МИ, добавить +10 к любым проверкам, в которых почётный титул даёт ему преимущество.

МОГУЩЕСТВЕННОЕ НАСЛЕДИЕ

Mighty lineage

Стоимость: 500 ОО

Большинство боевых братьев могут проследить свою родословную через геносемя до основания ордена и самого примарха. Для некоторых, однако, связь становится более личной, ведь они несут геносемя одного из великих героев ордена, ныне ставшего легендой. От этих боевых братьев ожидается совершение множества подвигов, они рассматриваются как прирождённые лидеры, символы чистоты и славы Адептус Астартес. Боевой брат с этим признаком может добавить +3 к Сплочённости (см. страницу 238 ОКП Deathwatch) всякий раз, когда он берёт на себя роль командира своей ликвидационной команды. МИ также может позволить ему добавить +10 к любой проверке Командования и родственных проверок, когда он командует теми, кто знает о его могущественном наследии.

ВСЕОБЩАЯ СЛАВА

Universal renown

Стоимость: 1000 ОО

Иногда боевой брат совершает подвиг настолько великий, что он становится легендой, распространяясь по всему Империи и достигая ушей людей, находящихся за много световых лет отсюда. Учитывая размеры и населённость галактики, такие деяния должны быть воистину грандиозными и имеющими стратегическую ценность, ведь их запомнили среди бесконечного списка войн и конфликтов. Боевой брат с этим признаком заслужил репутацию благодаря какому-то невероятному и славному деянию во имя Императора. В любой точке Империи он может использовать свою репутацию, чтобы напугать врагов или ободрить союзников. Игромеханически он может добавить +10 к любым проверкам Общительности и связанным с ним умений, кроме того, если собеседник знает о его подвиге (на усмотрение МИ) ПИ получает +2 к бонусу Общительности.

БОЕВЫЕ ПРИЗНАКИ

Отображают воинский дух и мастерство владения оружием, отражающие легендарные боевые подвиги Адептус Астартес и годы нескончаемой войны. Ими владеют истинные чемпионы Империи, воины, которым мало равных и которые почти не встречают достойных соперников; овладевшие искусством убивать и отточившие свои способности до невероятного уровня даже по меркам сверхлюдей.

АНГЕЛ СМЕРТИ

Angel of death

Стоимость: 1000 ОО

Лишь несколько раз в каждом поколении рождается по-настоящему могущественный чемпион ордена. Благословенные Императором, такие воины воплощают саму суть астартес и величие своего примарха. Боевой брат с этим признаком – настоящая машина для убийства, даже по невероятно высоким стандартам Адептус Астартес. Один раз за боевое столкновение боевой брат может совершить атаку стрелковым или холодным оружием, которую нельзя Парировать или избежать Уклонением. В качестве альтернативы он может заявить, что при разрешении одного его попадания не работают очки Брони или бонус Выносливости врага (эту способность можно заявить после успешного попадания).

БРАТЬЯ ПО КРОВИ

Brothers of the blood

Стоимость: 750 ОО

Всех боевых братьев объединяет особая связь, выкованная общим происхождением и совместными подвигами.

Временами, эта связь усиливается и боевые братья ликвидационной команды или ордена заключают нерушимый союз, который сохраняется даже в самых экстремальных обстоятельствах.

Боевому брату с этим признаком будет легче руководить своими товарищами в режиме отряда (см. стр. 240 ОКП Deathwatch), инстинктивно координируя их действия. Один раз за игровую сессию он может использовать способность режима отряда без траты Сплочённости (однако, он должен удовлетворять остальным требованиям способности, как то орден, ранг и максимальный уровень Сплочённости). Кроме того, боевой брат может поддерживать эффект способности, даже если Сплочённость его ликвидационной команды падает до 0, при условии, что он остаётся в радиусе поддержки своих товарищей. Однако, если ПИ решит прекратить действие способности или выйдет за пределы радиуса поддержки, способность закончится как обычно и не сможет быть использована снова до тех пор, пока не будет восстановлена Сплочённость ликвидационной



команды. Также, если у каждого члена ликвидационной команды, пользующегося отрядной способностью, есть признак «Братья по крови», они могут воспользоваться орденской способностью режима отряда, даже если принадлежат к разным орденам. Однако, обратите внимание, что боевой брат, который инициирует такую способность, всё равно должен принадлежать к соответствующему ордену и, как указано выше, удовлетворять прочим её условиям, как то ранг и максимальный уровень Сплочённости.

ГЕРОЙ КАМПАНИИ

Campaign hero

Стоимость: 600 ОО

Уже десять тысяч лет Адептус Астартес защищает Империум на всех фронтах и против всех воображимых противников. Во время своего пребывания в Карауле Смерти боевой брат столкнётся с множеством противников и ступит на бесчисленные миры. Боевой брат может отличиться в бою с определённым врагом или на определённом поле битвы, детально изучив его особенности и опасности. Используя этот признак, МИ выбирает определённый тип врага (т.е. тиранидов, орков, тау и т. д.) или форму войны (т.е. планетарный штурм, скрытное проникновение, оборона и т.д.). Когда боевой брат сталкивается с этим врагом или формой войны, он может добавить +10 к любым проверкам Интеллекта, Восприятия или Общительности (а также связанными с ним умениям). Кроме того, МИ может предоставить боевому брату дополнительную информацию или подсказки о задачах операции, чтобы отобразить понимание ПИ врага.

ВETERАН МИРА СМЕРТИ

Death world veteran

Стоимость: 400 хр

Космические десантники обучены сражаться в любой планетарной среде и на любых полях сражений, включая самые опасные планеты известные Империуму. На самом деле, многие астартес происходят из таких миров смерти, борясь за выживание ещё до того, как их примут в ряды ордена. Некоторые боевые братья улучшают навыки выживания, становясь истинными королями таких миров, подобно местным супер-хищникам. Когда МИ использует этот признак, он выбирает мир или среду, в которой ПИ чувствует себя как дома (например, джунгли, ледяные миры, подземные города, космос и так далее). Всякий раз, когда боевой брат сражается или путешествует в такой среде, он может добавить +10 к любым броскам, чтобы либо преодолеть окружающую среду (т.е. проверки Навигации или Животноводство), либо использовать её в своих интересах (т.е. проверки Тактики или Скрытности). Кроме того, во всех, кроме самых крайних случаев (определяемых МИ), боевой брат не замедляется из-за пересечённой местности (см. стр. 233 ОКП Deathwatch) в этой среде, легко скользя по льду, пробираясь через густые джунгли или паря в невесомости. По усмотрению МИ, этот признак может также сделать боевого брата полностью невосприимчивым к природным опасностям окружающей среды, таким как токсичный воздух, местные хищники или экстремальные погодные условия.

ПРИВЫЧНЫЙ ВРАГ

Favoured foe

Стоимость: 500 ОО

Боевые братья искусны во всех способах убийства и учатся побеждать даже самых могущественных врагов. Длительные столкновения с определёнными врагами, однако, оттачивает навыки космического десантника, и он учится тому, как убивать таких врагов как можно быстрее, например, точным выстрелом болтера или правильным вектором удара силового меча. Используя этот признак, МИ выбирает определённый тип врага (т.е. тиранидов, орков, тау и т. д.). Сражаясь с привычным врагом, боевой брат добавляет 2 к Бронебойности всех своих атак, как стрелковых и рукопашных, и может один раз за бой перебросить урон по таким врагам. Помимо этого, если боевой брат выкинет Праведный гнев (см. стр. 276 ОКП Deathwatch) против привычного врага, ПИ автоматически его подтверждает, т.е. проходит проверку соответствующей характеристики. Далее Праведный гнев работает как обычно, и последующий дополнительный урон также требует выкидывания “живой” десятки. Кроме того, этот признак отображает глубокое понимание врага, так что МИ может предоставить боевому брату дополнительную информацию и разведанные о том, как действует враг, его вероятной тактике и даже дать возможность быстро идентифицировать различных представителей и вооружение вида.

ВЕЛИКИЙ СТРЕЛОК

Master of arms

Стоимость: 1000 ОО

Болтган играет священную роль в обучении и жизни космодесантника, он является самой важной частью их снаряжения, наряду с силовой бронёй, ведь он – символ верности своим братьям и его вере в Императора. Великий стрелок достиг легендарных навыков владения болтером и многими другими видами оружия Астартес; он способен использовать его с невероятной эффективностью и реализовывать огневую мощь так, как обычные воины и представить себе не могли. При использовании этого признака МИ выбирает два свойства оружия: Точное, Взрыв (2), Разящее (1), Разлёт или Разрывающее (см. стр. 156 ОКП Deathwatch). Всякий раз, когда боевой брат использует оружие дальнего боя со словом “Астартес” в названии, он может в начале каждого своего хода применить к нему одно из этих свойств (или переключиться между ними). Однако, учтите что если оружие уже обладает выбранным ПИ свойством, эффекты двух свойств не складываются. В дополнение к этим эффектам, всё оружие Астартес, которым пользуется боевой брат с этим признаком, также приобретает свойство Надёжное, если не имело его ранее.

ВЕЛИКИЙ ФЕХТОВАЛЬЩИК

Master of blades

Стоимость: 1000 ОО

Космические десантники – одарённые воины и преуспевают во всех формах боя, но даже среди них есть те, чьи способности захватывают дух и граничат со сверхъестественными. Мастер клинков прославился



благодаря несравненному мастерству в ближнем бою. Он способен пользоваться мечом, топором и молотом так, как другие братья могут только мечтать. Используя этот признак МИ выбирает тип оружия ближнего боя, на котором специализируется боевой брат, например, Цепное, Силовое или Психосиловое (см. стр. 172 ОКП Deathwatch). Затем МИ выбирает два оружия этого типа (т.е., если МИ выбрал Силовое оружие, он может выбрать, например, силовой меч астартес и силовой кулак астартес). Всякий раз, когда боевой брат пользуется выбранным оружием, он может, в начале раунда, изменить свой стиль боя и пользоваться профилем не фактически имеющегося оружия, а второго указанного в признаке (т.е. боевой брат из предыдущего примера может, пользуясь силовым мечом астартес, считать его силовым кулаком астартес).

НЕСРАВНЕННЫЙ ВОИН

Peerless warrior

Стоимость: 1000 ОО

Космические десантники непрерывно тренируются, становясь мастерами использования болтера, силового меча, силовой брони и великого множества прочего снаряжения. Их ловкость и меткость проистекают из многолетних тренировок и боевого опыта, для некоторых боевых братьев стрелять из болтера или фехтовать цепным мечом становится так же легко, как дышать. Чтобы отобразить глубокое понимание боевым братом инструментов войны, ПИ получает [ранг \2 (округляется вверх)] перебросов на сессию, которые могут быть использованы только для следующих целей: проверка Дальнего или Ближнего Боя для атаки любым оружием с "Астартес" в названии, проверки Парирования холодным оружием "Астартес", проверки Уклонения при ношении силовой брони астартес или брони разведчика астартес, или броска на урон, наносимый любым оружием с "Астартес" в названии. Помните, что нельзя перебросить переброшенный бросок, причём используется результат переброска, даже если он менее выгоден, нежели изначальный бросок.

СИЛА В СЛАБОСТИ

Weakness as strength

Стоимость: 750 ОО

Боевые братья могут сражаться после таких травм, что убили бы обычных солдат, сверхчеловеческие способности дают им возможность служить Императору, даже когда усталость, раны или токсины почти победили. Если боевой брат неоднократно переживает такие испытания, он становится ещё более закаленным и способен превратить слабость от потери крови или разорванной плоти в превозмогающую решимость, побуждающую его идти против врага. Всякий раз, когда у боевого брата с этим признаком остаётся 3 или менее ран, он получает +2 к бонусу Силы и бонусу Выносливости. Кроме того, при наличии

3 или менее ран, в любой ход, в котором ПИ получает уровень Усталости (безотносительно её источника), он может перебросить одну проверку Дальнего Боя, Ближнего Боя, Силы или Выносливости (или проверку связанного с этой характеристикой умения). Обе эти способности действуют до тех пор, пока у персонажа остается 3 раны или меньше, или пока он не будет убит.

МЕНТАЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ

Признаки этой группы отображают силу воли и остроту ума, наполненного тайными знаниями и воспоминаниями о событиях, которые видели немногие смертные. Это признаки тех, кто обрел истинное просветление, пройдя через горнило войны, тех, кто преодолел первородную дикость, чтобы стать истинными мудрецами-воинами Императора.

ЗАПРЕТНОЕ ЗНАНИЕ

Forbidden lore

Стоимость: 400 ОО

Боевые братья — не просто очень хорошие воины, прожившие достаточно долго в бесчисленных войнах изучают пути врагов и секреты прошлого, ибо знания дают силу. На некоторые ордена также возложено бремя изучения запретных и тайных знаний, чтобы астартес никогда не забывали об истинных опасностях, таящихся среди звёзд. Боевой брат, который заслужил право изучать такие знания, расширяет свое понимание за пределы разрешённого большинством имперских властей, и применяет его в час великой нужды. Когда МИ использует этот признак, он выбирает одно из умений группы Запретные Знания (см. стр. 102 ОКП Deathwatch). После этого, боевой брат получает это умение, пусть даже оно отсутствует во всех его таблицах улучшений.

СТАЛЬНОЙ РАЗУМ

Jaws of intellect

Стоимость: 750 ОО

Хороший воин должен быть умнее своего врага, искать новые способы победить его и использовать его слабости. Особенно проницательный космодесантник может легко переключить свой разум на такие задачи и использовать свой интеллект для решения проблем, в которых мускулов недостаточно. Боевой брат развил способность мыслить нестандартно, реализовывать хитрые планы и умело координировать атаки, а поэтому может применять свой интеллект для решения задач, обычно решаемых только мышцами и рефлексам. Боевой брат с этим признаком может использовать свой Интеллект в проверках, основанных на Силе или Ловкости. Он также может использовать бонус Интеллекта вместо



бонуса Ловкости при броске на Инициативу (см. стр. 265 ОКП **Деатнватсн**). Кроме того, МИ может давать игроку подсказки об альтернативных решениях проблемы или разумных способах преодоления трудностей, которые, возможно, пропустила ликвидационная команда, так оцифровывается способность боевого брата рассмотреть проблему со всех сторон.

ХОЗЯИН СЕКРЕТОВ

Master of secrets

Стоимость: 500 ОО

Империиум наполнен тайными заговорами и скрытыми знаниями, миазмами истины, которая скрывается под слоями лжи и полуправды. Ордена Адептус Астартеc в этом отношении не отличаются от остальной части Империиума и трепетно хранят свои секреты от внешнего мира, а часто даже от собственных членов. В знак уважения и чести боевой брат был принят во внутренний круг ордена и отныне должен нести бремя какого-то древнего знания или запретной тайны, известной лишь немногим избранным. Точная природа секрета и его важность определяются МИ во время использования этого признака, но это должно быть что-то очень важное, обычно относящееся к родному ордену боевого брата, Караулу Смерти, Инквизиции или Империиуму. Преимущество этого признака состоит в том, что боевой брат становится частью тайного круга доверенных лиц, получив доступ к могущественному союзнику, который может действовать за пределами не только обычных имперских каналов, но и цепочки командования Адептус Астартеc. Помимо того, что этот признак может двигать сюжет кампании, он также должен позволять боевому брату обращаться к тайному братству, чтобы получить закрытую информацию и дополнительные ресурсы или манипулировать текущими событиями.

МЕНТАЛЬНОЕ ВОЗНЕСЕНИЕ

Mental ascension

Стоимость: 600 ОО

Космические десантники постоянно тренируют не только тело и боевые навыки, но и разум. Однако для некоторых боевых братьев эта ментальная тренировка идет ещё дальше, до предела усиливая разум, расширяя понимание вселенной и самой природы реальности. Библиарии постоянно стремятся к такому вознесению; однако время от времени такое происходит с астартеc всех специализаций. Боевой брат обрёл более глубокое понимание окружения и взаимодействий, что позволяет ему рассматривать множество перспектив и возможностей. Игромеханически это даёт ПИ [ранг] перебросов в каждой игровой сессии, но только проверок Интеллекта, Восприятия или Силы Воли (а также основанных на этих характеристиках проверок). В качестве альтернативы, ПИ может потратить одну возможность переброса на удвоение бонуса одной из этих характеристик, при разрешении одного эффекта или проверки (например, удвоив бонус Восприятия для усиления чувств).

РЕШИМОСТЬ И ВОЛЯ

Reason and will

Стоимость: 600 ОО

Способность переносить непереносимое отличает боевого брата почти от всех его врагов. Те, кто заслужил отличие с этим признаком доказали свою способность выдерживать большие умственные трудности и сражаться, даже когда отчаяние и безнадежность царят повсюду. Боевой брат получает +10 ко всем проверкам Силы Воли, а также возможность перебросить одну проверку Силы Воли за игровую сессию. Кроме того, неукротимая воля позволяет боевому брату никогда не получать штрафа к проверке Силы Воли больше, чем -20 (после учета бонуса этого признака), а любые дальнейшие штрафы игнорируются. МИ также может разрешить ПИ пройти проверку Силы Воли, чтобы противостоять психическим опасностям или травмам, в ситуации, когда проверки запрещены.

ЧУЖИЕ СЕКРЕТЫ

Secrets of others

Стоимость: 500 ОО

Во время многочисленных операций и вылазок на вражескую территорию боевые братья иногда могут коснуться потенциальной тайны врагов или даже союзников. Будучи грамотно применены эти обрывки информации могут быть мощнее любого оружия, а также способны изменить точку зрения и положение боевого брата, который их изучает. Когда МИ использует этот признак, он выбирает секрет (который может касаться места, персоны или вражеского вида), который должен узнать боевой брат. Хотя знание секрета не даёт бонуса к броскам кубиков, проверкам или другого аспекта игромеханики, оно даёт значительное преимущество в отыгрыше, так что МИ должен позволить игроку использовать секрет, чтобы повлиять на реакцию НИП, изменить характер операции или заставить врага врасплох. Например, боевой брат может расшифровать код ксеносов и получить возможность предсказывать их действия или интерпретировать приказы. Обратите внимание, что в отличие от признака Хозяин секретов, Чужие секреты не дают боевому брату членства в какой-либо особой группе или тайном братстве, поскольку данный признак отображает относительно незначительный секрет, раскрытый случайно, а не древний и скрытый веками.

ТАКТИЧЕСКАЯ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

Tactical experience

Стоимость: 750 ОО

В то время как большинство боевых братьев Караула Смерти имеют опыт сражения исключительно в составе ликвидационной команды, бывают случаи, когда требуется знание более масштабной тактики. Искусные в такой форме войны не только весьма опытные, но и развивают интуитивное понимание хода сражения, а также манёвров и столкновений крупных частей. Боевой брат с этим признаком доказал, что он не только способный командир, но и обладает инстинктивным пониманием тактики, принципов управления боевыми порядками и использования общевойсковой тактики. Когда этот





персонаж является лидером команды, он добавляет +3 очка к Сплоченности и +10 к любым проверкам Командования и Тактики. Возможно, более ценным является то, что, когда он командует ликвидационной командой, он также прекрасно координирует атаки, позволяя каждому боевому брату команды (в том числе самому себе) каждой атакой наносить дополнительное очко урона Ордам, неважно стрелковым или холодным оружием, но боевые братья должны находиться в режиме команды.

НЕПОКОЛЕБИМЫЙ

Unshakable

Стоимость: 600 ОО

По большому счёту, астартес чужд страху, это слабость меньших людей, которую боевые братья поменяли на мужество и решимость. Для космического десантника есть только долг, а опасности боя или ужас битвы – всего лишь тени, не имеющие силы под сиянием аквилы. Однако некоторые из ужасов галактики способны подчинять даже умы астартес, а проклятые порождения Варпа калечат реальность и разрушают рассудок всех смертных. Боевой брат, столкнувшийся лицом к лицу с такими врагами, иногда избавляется от влияния даже неестественных ужасов и становится по-настоящему непоколебимым. Боевой брат с этим признаком вообще не страдает от Страху (подробнее о Страху и его воздействии на космических десантников см. стр. 316 ОКП *Деатнватч*). Кроме того, он лучше подготовлен к тому, чтобы иметь дело с ужасами, которые бросают вызов разуму. Таким образом, всякий раз, когда он получает очки Безумия (из любого источника), их количество уменьшается вдвое (округляется в меньшую сторону).

НАБЛЮДАТЕЛЬ

Watcher

Стоимость: 500 ОО

Хорошо обученный боевой брат всегда в курсе своего окружения и не упускает ничего, что могло бы дать ему преимущество или намекнуть на надвигающуюся опасность. Однако некоторые из них более одарены, а их способность воспринимать и понимать окружающее действительно поразительна. Однако этот признак больше, чем простые чувства (например, улучшенное зрение и обоняние, которыми обладают Космические Волки), он отображает способность боевого брата не только чувствовать опасность, но и быстро интерпретировать её, а также понимать, что это она такое. Боевой брат с этим признаком получает +10 ко всем проверкам Восприятия и +1 к бонусу Восприятия. МИ также может позволить ему совершать проверки даже без заявки (например, замечать необычное перешёптывание «союзников» на официальной церемонии или понять по походке, что враг ранен). Боевой брат также может помочь другим и один раз за столкновение может дать другому боевому брату (находящемуся в радиусе поддержки) переброс любой проверки Интеллекта или Восприятия (включая основанных на этих характеристиках умений).

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ПРИЗНАКОВ ОТЛИЧИЯ

Представленные здесь признаки ни в коем случае не являются исчерпывающим списком возможностей, МИ волен свободно создавать собственные отличия, используя в качестве примеров признаки из приведённых списков. Однако все отличия должны иметь три общие черты: они редки, они представляют собой награду за некие события игры и они предоставляют игрокам способности, которые они не могут получить, приобретая умения и таланты. Бонусы признаков, также должны быть достаточно общими, влиять на широкий спектр проверок и модификаций, повышая важность и престиж отличия. Наконец, большинство признаков также влияют на отыгрыш, дают что-то, что выходит за рамки правил и предоставляет боевому брату особый титул, область полномочий или способности, которые можно использовать в ходе повествования. Последнее преимущество отличий не следует упускать из виду, так как во многих отношениях оно важнее, чем бонус к броску кубика, по сути, в этом и заключается суть отличия.

ПРИМЕРЫ ОТЛИЧИЙ

Существует множество способов комбинировать признаки, чтобы создавать уникальные отличия и отображать особые достижения боевых братьев. Здесь представлены некоторые из наиболее известных отличий (с составляющими их признаками), которыми обладают некоторые ордена космодесанта.

ВЕТЕРАН ТИРАНИДСКОЙ ВОЙНЫ

Tyrannic war veteran

Ультрадесантники были одними из первых Адептус Астартес, которые столкнулись с тиранидами, они

сражались в великой битве против флота-улья Бегемот на собственном родном мире. Во время этой титанической битвы Ультрадесант потерял свою всю Первую роту вместе с десятками других отважных космических десантников. Выжившие отчаянно ненавидят тиранидов и решительно занялись новой угрозой Империи, для чего было создано новое подразделение внутри ордена. Первоначально обученные капелланом Кассием (ветераном Ультрамара), они стали известны как ветераны тиранидской войны. Все они сражались против тиранидов и тщательно обучены лучшим методам уничтожения отродий флота-улья. За годы, прошедшие после великих сражений против Бегемота, ветераны тиранидской войны неоднократно направляли своих братьев в сражениях с тиранидами и сыграли важную роль в восстановлении Первой роты Ультрадесанта, членами которой часто и становились.

Чтобы заслужить это отличие, боевой брат быть Ультрадесантником и сражаться против тиранидов.

Стоимость: 1100 ОО

Признаки: Герой кампании (Тираниды), Привычный враг (Тираниды).

САНГВИНАРНЫЙ СТРАЖ

Sanguinary guard

Священный отряд Сангвинарной стражи может проследить своё происхождение до Ереси Гора и чемпионов IX легиона, которые служили личными телохранителями Сангвиния. В последние часы Великой Ереси Сангвинарная стража была уничтожена вместе с примархом, после битвы на боевой барже Гора уцелел только Азкаллон, герольд примарха, да и только потому, что Сангвиний приказал ему остаться на Терре. Именно действия Азкаллона создали известную теперь Сангвинарную стражу, которая за тысячи лет стала неотъемлемой частью многих орденов-наследников Кровавых Ангелов. Быть членом Сангвинарной стражи — значит быть одним из лучших представителей ордена и воплощать дух самого примарха. Грозные и неумолимые, они являются ядром любой армии ордена.

Чтобы заслужить это отличие, боевой брат быть Кровавым Ангелом и зарекомендовать себя перед магистром каким-либо великим деянием или подвигом.

Стоимость: 2500 ОО

Признаки: Ангел смерти, Братья по крови, Избранный ордена.

ЧЕМПИОН ИМПЕРАТОРА

Emperor's Champion

Во многих орденах используется этот древний титул, хотя смысловое наполнение может отличаться. Самым известным из них пользуются Чёрные Храмовники; для них этот титул — наследие первого верховного маршала Сигизмунда, который был первым чемпионом Императора. Избираемый видением от самого Императора, чемпион помазывается капелланами ордена и получает Доспехи Веры и Чёрный Меч. Затем чемпион императора должен отличиться в бою и привести орден к победе с благословения Императора.

Чтобы заслужить это отличие, боевой брат быть Чёрным Храмовником, получить во сне видение от Императора и быть помазанным капелланом Чёрных Храмовников.

Стоимость: 2350 ОО

Признаки: Избранный ордена, Великий фехтовальщик (Силовой меч/силовой кулак), Непокоримый.

КРЫЛО СМЕРТИ

Deathwing

Первая и вторая рота Тёмных Ангелов отклоняется от КОдекса Астартес и организованы иначе. Члены первой роты сражаются исключительно в терминаторских доспехах, выкрашенных в костяной цвет в память о триумфе одного единственного отряда, который спас жизненно важный мир Тёмных Ангелов от заразы тиранидов. Члены Крыла смерти также являются наиболее доверенными членами ордена, посвящёнными в секреты и знания, обычно предназначенные только для магистров, верховного библиария и капелланов-дознавателей. Эти секреты касаются последних лет Ереси Гора, предательства Лютера и судьбы их примарха Льва Эль-Джонсона. Следовательно, члены Крыла Смерти находятся в авангарде охоты на Падших, тех Тёмных Ангелов, которые давным-давно предали орден, присоединившись к Лютеру, и стали пятном на чести ордена.

Чтобы заслужить это отличие, боевой брат быть Тёмным Ангелом и получить почести терминатора.

Стоимость: 1650 ОО

Признаки: Избранный ордена, Запрещённое знание (Легионы-предатели), Хозяин секретов.

КЛИНОК БУРИ

Tempest blade

В истории Штормовых Стражей было немало гордых героев и могучих воителей, прославившихся на дуэльных аренах и полях сражений. Эти герои записаны в великом Лексиконе Героика, хранящимся в библиотеке ордена и ведущимся верховным библиарием. Штормовой Страж, который может проследить своё генеалогическое древо до одного из этих героев и проявит себя достойно, способен получить мантию Клинка бури, отмечающую опытных дуэлянтов и отличных бойцов ближнего боя. Если Клинок Бури сможет подтвердить доверие и прославить орден, он способен даже заслужить место в Лексиконе Героика, хотя обычно только после смерти.

Чтобы заслужить это отличие, боевой брат быть Штормовым Стражем и выиграть по крайней мере три поединка с врагом, более опытным или могущественным, чем он сам.

Стоимость: 1500 ОО

Признаки: Великий фехтовальщик (Силовой меч/громовой молот), Могущественное наследие



Война на всех фронтах

Ахиллов крестовый поход — крайне масштабное предприятие, настолько грандиозное, что привлекает внимание самих верховных лордов терры. Поэтому лорд Тетрарх чувствует пристальный взгляд власти предержащих и осознаёт, что ему многое предстоит доказать. Стоящие перед ним задачи куда масштабнее, чем способен вообразить любой, кто не увенчан, или проклят, титулом магистр-воины. Сотни миров устоят или падут; миллиарды верных воинов выживут или погибнут, вот что зависит от слов лорда-милитанта.

Для поддержания крестового похода требуются столь огромные военные и материально-технические усилия, что ни один административный орган не располагает полной картиной. Тысячи полков Имперской гвардии уже сражаются на множестве фронтов, но лишь о немногих их победах известно на родных мирах. Например, из десятков кадийских полков, участвующих в крестовом походе, только два были отмечены почестями. На каждый полк, чьи усилия и жертвы официально признаны, приходится сотня не отмеченных наград, а гибель тысяч отважных мужчин и женщин прошла незамечанной и неоплаченной.

О численности Имперской гвардии, брошенной в эту нескончаемую мясорубку, можно только догадываться. Быть может, что в начале крестового похода целый миллиард солдат отправились отвоевывать Черихонский рубеж. Поскольку крестовый поход столкнулся с гораздо большим сопротивлением, чем ожидалось, это число неуклонно увеличивалось, пока не приблизилось к четырём миллиардам солдат, но все оценки весьма приблизительны. Департаменту Мониторинг предполагает, что с вводом резервов, формально сдерживаемых лордом-милитантом Ахиллом, в кампанию может быть задействовано до шести миллиардов военнослужащих. Сколько из них служат в боевых частях, а сколько — в подразделениях поддержки и обслуживания, является предметом жарких, хотя и в конечном счёте бесполезных дебатов агентов Департамента Мониторинг.

Как будто одной численности крестового похода было недостаточно ошеломляющим, стратеги-планировщики также вынуждены скрывать истинную природу битвы от всех, кроме правителей Каликсиды. Если бы планетарные губернаторы обнаружили, что постоянно растущая десятизна на направляется на захват сектора на другой стороне галактики, они вполне могли бы отказаться платить всё больше и больше. Даже если бы их заставили понять истинную природу Варп-врат Черихон-Пасты и угрозу, которую представляет их использование врагами Человечества, правители каликсидских миров могли бы взбунтоваться или отчаяться. Считается, что оптимальнее отказать им в истинах, которые они не могут или не хотят понять. С этой целью подавляющее большинство имперских слуг, отправленных в Черихонский рубеж, никогда не возвращаются. Конкретные звездолёты выполняют только сравнительно короткие рейсы в цепочках поставок, насчитывающих десятки этапов. Даже высокопоставленные агенты по большей части не знают правды, а более осведомлённые, как правило, вращаются в таких ограниченных социальных кругах, что слухи редко выходят наружу. Даже когда правда все-таки вырывается, мало кто обращает внимание на пустые разглагольствования человека, недавно вернувшегося из далекой зоны боевых действий. Для среднего имперского подданного даже мир одной и той же планетной системе далеки и малопонятны, а уж соседний сектор находится за пределами понимания. Если бы флотский офицер заявил, что служил на другом конце галактики, большинство коллег просто сочувственно кивнули бы и налили ещё аласека.

Разумеется, не все ресурсы поставляются из Каликсиды, такие расходы попросту за пределами возможностей одного сектора. Отдельные полки набираются из таких далеких друг от друга миров, как Кадия и Мордия, проходят через Варп-врата Черихон-Пасты и пропадают без вести. Трипасы, от блоков питания лазганов, до батарей орбитальной обороны, производятся в десятках секторов в соответствии с невероятно сложной системой реквизиций, в которой задействована армия писов, почти такая же многочисленная, как сам крестовый поход. По правде говоря, Империя настолько огромна, повседневное существование настолько сурово, властные структуры настолько стратифицированы, а системы управления и производства настолько запутаны, что даже очевидные факты улыбочно игнорируются в угоду подтиснения приказам, выполнения обязанностей и избежания гнева надзирающих.

Благословен раб, научившийся любить плеть.



ПРОДВИНУТЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

“В Карауле Смерти у каждого боевого брата есть священный долг и уникальная роль; только когда эти роли объединяются в единую боевую машину, общий долг может быть исполнен”.

— капитан Караула Хордиан, Эриох

Космические десантники, служащие в Карауле Смерти, многочисленны и разнообразны, поскольку прибыли из тысячи орденов Адептус Астартес. Каждый из них — опытный воин, в бою равный десяти мужам, но по настоящему ценными их делают индивидуальные навыки. Служба Караулу Смерти быстро научит их путям мерзостных ксеносов и бесщётным опасностям надвигающегося ксено-апокалипсиса, и к концу бдения лишь немногие остаются неизменными. Некоторые космические десантники навсегда присоединяются к Караулу Смерти и никогда не возвращаются в родной орден, другие завершают своё бдение и уходят только для того, чтобы вернуться десятилетия спустя.

Повышение возможно, но очень медленно; великие ужасные тайны, которые можно найти, могут быть доверены только самым верным и преданным воителям Императора. Тем не менее, в Карауле Смерти космические десантники могут получать почести и повышения для выполнения ролей, аналогичных тем, которые встречаются в классических орденах, таких как капеллан или капитан, хотя детали их обязанностей сильно отличаются предписанным Кодексом Астартес. Кроме того, Караул Смерти имеет уникальные должности, в том числе специалистов по скрытым сражениям с ксеносами.

Далее подробно описываются продвинутые специализации, подходящие для опытных членов Караула Смерти. Некоторые специализации, например «Десантник-ликвидатор», «Дредноут» и «Чёрный щит», эти специальности хорошо подходят для введения новых персонажей в идущую кампанию или для обозначения резкого поворота истории персонажа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОДВИНУТЫХ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ

Продвинутые специализации отображают дополнительную подготовку, специальные навыки и уникальные роли в Карауле Смерти. Продвинутая специализация может быть получена игроком (с согласия МИ) при получении его персонажем нового ранга, при условии, что тот соответствует требованиям и может потратить указанное количество очков опыта. После этого персонаж получает особые преимущества продвинутой специализации и доступ к её таблице улучшений (которая становится доступной в дополнение к орденской, специализационной и общей таблицам).

В обычных условиях персонаж не может получить более одной продвинутой специализации. МИ может разрешить персонажу обладать более чем одной продвинутой специализацией (например, у ПИ могут быть специализации Капеллан Караула Смерти и Дредноут Караула Смерти), но персонаж должен удовлетворять всем требованиям.

ДУБЛИРУЮЩИЕ УМЕНИЯ И ТАЛАНТЫ

Вполне вероятно, что некоторые из улучшений, доступ к которым боевой брат получает в рамках продвинутой специализации, уже у него есть или доступны ему в рамках специализации, ордена или ранга. Однако, игроки могут заметить, что такие улучшения умений и талантов дешевле, чем получаемые из других источников или имеют другие требования, такова природа узкой направленности продвинутой специализации. Стоит помнить, что при доступности одного умения или таланта из разных таблиц улучшений, игрок может выбрать источник способности.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ

Когда боевой брат получает продвинутую специализацию, он получает специальную способность таким же образом, как специальную способность 1 ранга обычной специализации. Эта специальная способность работает как талант или особенность и добавляет персонажу новое специальное правило, отображающее специализированную подготовку или какое-либо другое преимущество. В отличие от стандартных специализаций, продвинутые всегда дают одинаковую возможность (без возможности выбрать), такова плата за специализацию. Игроки не платят очками опыта за эти способности, так как они включены в стоимость продвинутой специализации.



ЧЁРНЫЙ ЩИТ КАРАУЛА СМЕРТИ

«Горе тому, кто отринет свои обеты. Трижды проклят будет он за своё богохульство:

В первый раз, когда братья отвернутся от него и не потерпят присутствия более.

Во второй раз, когда примарх откажется благословить его, а орден отрётся от него.

В третий, когда бессмертный Бог-Император отвернёт от него лик свой, и будет он назван навеки — Непрощённым».

— выдержка из «Наказания Ментея», М36 (отредактировано)

Для космодесантников символ ордена — больше чем просто знак на броне или знамени. Он — священное олицетворение всего, что представляет собой орден, отпечаток всей его гордой истории, восходящей к самому Основанию. Во время становления космодесантника, обряд нанесения символа на наплечник отмечает его формальное вступление в орден, которое произойдёт только тогда, когда он принесёт самые серьёзные и страшные обеты защищать честь братства до самой смерти. Право носить символ — предмет нескончаемой гордости для космодесантника, а затереть или сокрыть его — значит совершить тяжкое преступление. Некоторые говорят, что предатели доказывают свою приверженность Губительным Силам, сдирая с доспехов символ ордена и имперского орла, тем самым показывая, что они более не вернутся к своему примарху и Бессмертному Богу-Императору Человечества.

Тем не менее, среди воинов Караула Смерти есть те, кто не носит знак ордена. В то время, как другие боевые братья с гордостью выставляют напоказ свою геральдику, на их правом наплечнике видна только безликая чернота. Лишь посеребрённый череп Караула Смерти отмечает лояльность этих «чёрных щитов», воинов, что держатся в стороне от других космодесантников, пока не наступит время битвы. Эти боевые братья редко встречаются в Карауле, а некоторые и вовсе считают, что их появление — дурное предзнаменование.

По древней традиции, космодесантник с затёртой геральдикой может предстать перед командором и попросить о вступлении в Караул Смерти. Ему не будут задавать вопросов или же пытаться силой заставить рассказать что-нибудь о своём происхождении, вся подобная информация считается уничтоженной, когда был стерт знак ордена. Чёрный щит — космодесантник без ордена, воин, порвавший со всем, что делало его боевым братом Адептус Астартес.

То, что пришедший расскажет командору Караула, навсегда остается тайной между ними, но не всякий чёрный щит сообщает хоть что-нибудь, кроме своего имени и базовых навыков. Командор же имеет полное право отказать ему, но это случается довольно редко: Караул Смерти открыт для всех орденов, а для тех, кто не имеет такового, он

предлагает путь искупления. Всю оставшуюся жизнь «чёрный щит» прослужит стражем, охраняющим человечество от ксеноугрозы, и в награду он, возможно, получит право быть когда-нибудь похороненным в гробнице павших в великой крепости Караула. Таким образом, хотя бы в смерти, чёрный щит сможет восстановить узы братства, которые когда-то решил разорвать.

Чёрные щиты довольно редки, и за всю свою жизнь командор повстречает лишь горстку этих воинов. Мало что может заставить космодесантника стать чёрным щитом, и пересуды о его мотивах будут преследовать его всюду, куда бы он ни пошёл. Для всех них характерна одна общая черта: ожесточённое желание перечеркнуть своё прошлое службой в Карауле Смерти. Они утверждают, что изнурительный режим из молитв и самовичевания в перерывах между тренировками помогает им укрепить тело и дух для грядущих битв. В бою же они не обращают внимания на ранения и опасности, всеми силами стремясь выполнить задачи ликвидационной команды.

Ни один космодесантник никогда не бросается в битву опрометчиво, всегда зная собственное место в великом сражении против врагов человечества. Если же безрассудство или самопожертвование возьмут верх, то боевой брат не задумываясь и не страшась ступит на этот разрушительный путь. Именно поэтому чёрный щит всегда будет выставлять свою кандидатуру в качестве приманки для противника или же отвлекать на себя вражеский огонь.

Он не ищет личной славы и не сделает ничего такого, что причинило бы вред его ликвидационной команде, но всегда готов пожертвовать своей жизнью, если того потребуют обстоятельства. Для себя он уже умер, а цена его жизни определяется тем, каким образом он может лучше всего послужить Караулу Смерти.

Возможные варианты происхождения чёрных щитов поистине велики. Кто-то может оказаться единственным выжившим представителем ордена, все боевые братья которого погибли на войне, в катастрофе или вследствие необратимой мутации геносеми. История его ордена закончилась, и выживший вступает в Караул Смерти, чтобы с пользой провести последние годы своей жизни, и только это теперь является единственной целью боевого брата. Сделать это в облике чёрного щита — акт благочестивого смирения воина, который так чтит своих братьев, что жертвует своей собственной славой ради того, чтобы действия живых никогда не опорочили сказаний о павших.





Тёмное происхождение чёрного щита может объясняться и тем, что его собратья по ордену отринули свой долг и отвернулись от света Императора. Чёрный щит — единственный среди них, кто не поддался скверне или не попал в хитроумную ловушку врага, сохранив свою веру там, где другие потеряли её. Скорее всего, он прошёл поистине ужасающие испытания, возможно ему пришлось наблюдать, как безумие охватывает всех его бывших товарищей. Друзья или даже самые доверенные командиры повернулись против него за отказ принять их новое кредо и присоединиться к богомерзким обрядам. Он мог стать свидетелем душераздирающих явлений демонических слуг Губительных Сил, которые в свойственной им манере развлекались в когда-то священных залах крепости-монастыря. Таким чёрным щитом движут отвращение к тому, в какую извращённую насмешку превратился его орден, и сильное желание смыть грехи бывших боевых братьев через собственное усердие и целеустремленность.

Ходят слухи, что в чёрные щиты принимают и тех, кто сам себя проклял, избрав неверный путь. Возможно, в момент слабости он принял лживые обещания врага или же дал выход собственной гордыне и гневу, а может быть имел нечестивую связь с чужаками и прочими тёмными силами. Говорят, что те, кто вновь пришёл к свету Императора, пытаются очистить свое запятнанное прошлое через службу в Карауле Смерти, до самого конца своих дней движимые идеей загладить проступки и получить прощение. Как бы то ни было, истинное искупление своих грехов заблудший

и проклятый получит только тогда, когда лично предстанет перед Богом-Императором.

Космодесантник, который чувствует, что подвёл орден в каком-либо важном предприятии, может стать чёрным щитом, чтобы навечно скрыть позор своего провала. Он может быть ответственен за утрату великой реликвии, или же операция под его началом провалилась и привела к невосполнимым потерям. Чёрный щит мог даже отказаться выполнить какой-нибудь самоубийственный или бессмысленный приказ в пылу битвы, имея на то веские причины, и почувствовать, что не может более оставаться в своем ордене. Независимо от причин, побудивших его пойти наперекор, боевого брата вычеркнули из всех анналов ордена без каких-либо дальнейших комментариев и навсегда забыли о его существовании. Считается, что самые суровые ордены применяют это вечное изгнание в качестве некоей формы наказания даже тогда, когда было бы более милостиво обречь отлучённого на смерть в бою. Все же, испытанный космодесантник — ресурс, которым не разбрасываются, и Караул Смерти всегда найдет применение тому, кого отвергли бывшие повелители.

На долю чёрного щита выпадают самые ужасные лишения и тяготы. Он будет беспрекословно участвовать в любых операциях, даже слишком унижительных и бесславных для других космодесантников. Будь то зачистка ликвидационной командой вражеских гнёзд или же долгий и одинокий дозор на станции Караула, чёрный щит без каких бы то ни было жалоб примет это. Он стал чистым

ТАБЛИЦА 2-2: Улучшения Чёрного щита

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Бдительность	200	Умение	—
Кутёж	200	Умение	—
Лазание	400	Умение	—
Скрытность	800	Умение	—
Скрытность +10	800	Умение	Скрытность
Вождение (Любое)	800	Умение	—
Запугивание	400	Умение	—
Грамотность	200	Умение	—
Обыденное знание (Адептус Астартес)	400	Умение	—
Обыденное знание (Империиум)	400	Умение	—
Обыденное знание (Война)	400	Умение	—
Поиск	800	Умение	—
Бесшумный шаг	800	Умение	—
Бесшумный шаг +10	800	Умение	Бесшумный шаг
Языкознание (Любое)	200	Умение	—
Выживание	800	Умение	—
Плавание	200	Умение	—
Ремесло (Любое)	400	Умение	—
Амбидекстрия	1,000	Талант	Ловкость 30
Специализация на оружии астартес	1,500	Талант	—
Крепкое телосложение (x3)	1,000	Талант	Знаковое снаряжение



выражением воли Караула Смерти и даже не помыслит о своем собственном будущем. Иногда чёрные щиты, благодаря своей непоколебимой преданности, поднимаются в иерархии Караула. История знает примеры, когда они становились капелланами, капитанами и, в совсем уж редких случаях, даже командорами Караула Смерти.

ТРЕБОВАНИЯ

Ранг: 1

Стоимость: Нет

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: НЕИЗВЕСТНЫЙ ВОИН

Чёрные щиты часто полны мрачной решимости служить Караулу Смерти. Космодесантник этой специализации получает следующие преимущества:

Улучшения Чёрного щита заменяют орденские улучшения обычного ПИ. Обычные улучшения космического десантника, специализации и члена Караула Смерти остаются неизменными.

Чёрный щит может извлечь выгоду из орденской способности режима отряда, даже если он не принадлежит к требуемому ордену.

Чёрный щит не имеет орденской способности режима отряда. Он может использовать способности кодексные способности режима одиночки (Сила Астартес и т.д.) по обычным правилам.

Чёрный щит принадлежит к неизвестному ордену, у которого могут быть самые разнообразные наступательные манёвры и оборонительные стойки. Для отображения этого, Чёрный щит может выбрать любой наступательный манёвр и любую оборонительную стойку любого другого ордена (или даже двух разных орденов). Он получает эти способности и может использовать их, как если бы был членом нужного ордена. Чёрный щит должен выбрать новое название наступательному манёвру и оборонительной стойке, так как это тактика неизвестного ордена. Например, «Стайная тактика» может превратиться в «Братство стали». Это делается исключительно для отыгрыша и должно подчеркнуть тот факт, что Чёрный щит принадлежит другому ордену — игромеханика механика обеих способностей остается неизменной.

Пример

Мак создает брата Эдосиана, Чёрного щита. Мак выбирает наступательный манёвр «Святое возмездие» (обычно доступен только Чёрным Храмовникам) и оборонительную стойку «Стайная тактика» (обычно доступную только Космическим Волкам). Однако, Мак должен придумать подходящие названия этим способностям, хотя в игре они будут функционировать аналогично.



ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: ЦЕНА ИСКУПЛЕНИЯ

Чёрный щит решил присоединиться к Караулу Смерти, чтобы искупить прошлое бесчестье, воспоминания о котором не покидают его мысли и побуждают его к великим подвигам. Это безрассудство может заставить других боевых братьев опасаться Чёрного щита, поскольку они склонны действовать непредсказуемо, хотя их доблесть не подвергается сомнению. В дополнение к обычным способам, которыми боевой брат может использовать очки Судьбы (см. страницу 231 ОКП **ДЕАТНВАТСН**), Чёрный щит может потратить очко Судьбы на следующие эффекты.

- **Безрассудное нападение:** Чёрный щит удваивает своё движение и получает +10 ко всем проверкам Дальнего и Ближнего боя до начала своего следующего хода.
- **Лишь в смерти заканчивается долг:** Чёрный щит может игнорировать эффекты одного эффекта Критического урона (за исключением смерти или потери глаза/конечности) в течение оставшейся части столкновения.
- **Сила в неведении:** Чёрный щит может автоматически пройти проверку Силы Воли, чтобы противостоять психической силе или другой способности, которая влияет на его разум (считается, что он набрал [бонус Силы Воли] степеней успеха).

СТАНОВЛЕНИЕ ЧЁРНЫМ ЩИТОМ

Когда боевой брат решает стать чёрным щитом, он отправляется в добровольное изгнание и присоединяется к Караулу Смерти, скрыв своё истинное прошлое. Затем он посвящает жизнь служению Караулу Смерти и личному искуплению, так что, возможно, в какой-то момент он сочтёт себя достойным снова носить символ родного ордена и или даже вернуться в него. Выбор того, становиться или не становиться Чёрным щитом, делается игроком (с согласия МИ) на ранга 1, т.е. во время создания персонажа, по сути, в момент присоединения к Караулу Смерти. Помимо смены орденской таблицы улучшений на таблицу Чёрного щита (а также способности отрядного и одиночного режима) процесс создания ПИ стандартен: специализация и орден выбирается по обычным правилам (хотя орден и держится в секрете). Стать Чёрным щитом — это не то, к чему следует относиться легкомысленно, так как это тяжёлое бремя, а любой космодесантник, который скрывает символику родного ордена, неизбежно столкнётся с презрением со стороны своих боевых братьев.

Чёрный щит обычно не делает бросков для определения прошлого (см. страницу 26 ОКП **ДЕАТНВАТСН**), его следует отдельно проработать с МИ. Чёрный щит обычно начинает игру без символики ордена (хотя, на усмотрение МИ, у него может быть некий предмет, связанный с родным орденом).

Чёрный щит может либо использовать своё настоящее имя (игрок может выбрать любое или использовать таблицу другого ордена) или перейти на прозвище.

Чёрный щит обычно не может выбирать какие-либо орденские деяния.

ВОИН НЕИЗВЕСТНОГО ОРДЕНА

Часть сущности Чёрного Щита — означает держать орден и происхождение в секрете. Во время создания персонажа игрок должен выбрать существующий орден Адептус Астартес или создать новый. Затем игрок и МИ должны создать характер ордена и какие специализации доступны его членам. Истинный орден боевого брата будет известен только игроку и МИ, хотя в ходе игры возможно, что боевой брат может поделиться происхождением с некоторыми членами своей ликвидационной команды (хотя, обычно, такая искренность Чёрным щитам несвойственна). Как только боевой брат обретёт искупление и будет готов вернуться в родной орден (что всегда является последствием отыгрыша или сюжетного поворота и должно согласовываться МИ и игроком) его игровые способности могут измениться (в зависимости от родного ордена). МИ является окончательным арбитром, какие способности предоставляются или изменяются.



ЧЕМПИОН КАРАУЛА СМЕРТИ

"Вознесите хвалу избраннику Императора, его чемпиону, посланному в трудную минуту. Бдительно ожидайте знамений о его пришествии, даруйте ему всё, что он пожелает. Следуйте за ним по пятам, когда он вступит в бой и нападёт убивать. Когда его долг окончится, потрите его гдиль и отоистите за него с праведной яростью. Ибо он — наша утренняя звезда, первый проблеск нового рассвета в океане тьмы".

— выдержка из Апокрифа эонов, стих XVIII

Чемпионы Караула Смерти — одни из самых могущественных Избранных Императора. Чемпион Караула Смерти не боится чужацких чудовищ и порождений богохульной технологии, ибо его навыки и вооружение не уступают никаким уловкам врага. Его приход приносит вдохновение боевым братьям и ужас врагам, он — всесокрушающая комета, проносящаяся по полю битвы. К одной караульной крепости часто будет приписано несколько чемпионов, действующих с разными ликвидационными командами, где их присутствие укрепляет и побуждает астартес прилагать все усилия и повергать даже самых смертоносных врагов.

Космический десантник может быть возвышен до чемпиона несколькими способами. Чаще всего этот титул вручают капитан Караула в знак признания выдающегося боевого подвига. Однако зачастую чемпионы получают этот титул благодаря мужеству и стойкости, раскладу императорского таро или общему согласию боевых братьев.

К моменту возвышения чемпион Караула Смерти уже может быть прославленным героем, боевым братом чьё предназначение очевидно окружающим. С таким же успехом он может быть новоприбывшим космодесантником, только начинающим своё бдение и практически неизвестным среди братьев Караула, но совершающий настолько смелый подвиг, что моментально обретёт уважение равных. Знаменитый чемпион Караула Смерти Аррест, например, был возвышен после самой первой операции, в ходе которой в одиночку убил ворсаурского быка. Император выбирает сам, а Караулу Смерти остаётся вооружать и обучать дарованных чемпионов.

Чемпиону открываются самые глубокие арсеналы, и извлекаются самые священные облачения. Самая прославленная силовая броня обильно покрывается печатями чистоты и текстами, восхваляющими источник сил чемпиона — Императора. Чемпиону предлагается величайшее оружие, от древних и смертоносных цепных клинков, до сверкающих громовых молотов и силовых кулаков, которыми пользовались великие герои прошлого.

Метод сражения зависит от самого чемпиона, но почти все они тренируются и вооружаются для ближнего боя. Гипноиндоктринация выводится на максимальный уровень, чтобы привить подсознательное понимание множества различных ксено-видов и их специфических уязвимостей. Лучшие фехтовальщики Караула Смерти посвящают себя наставничеству чемпиона, интенсивное обучение будет включать техники, обычно остающиеся глубочайшими тайнами. Например, Семь Путей Открытия давным-давно были изучены оперативниками Оффисио Ассасинорум и преподаются только избранным. Семь путей — это серия сокрушительных ударов, любой из которых покалечит противника и сделает его уязвимым для последующей атаки. Техники Тринадцати Способов Завершения является результатом многовековой практики и учит чемпиона тринадцати смертельным точкам, один удар по любой из которых убьёт любого, даже отдалённо гуманоидного ксеноса.

Чемпион Караула Смерти сражается в составе отборной ликвидационной командой, обычно выбираемой из прежних товарищей. Под прикрытием братьев чемпион будет искать и уничтожать сильнейших врагов, сокрушая его дух и доминируя на поле боя. Он будет громогласно вызывать лучших воинов врага на поединок и никогда не откажется от вызова, несмотря ни на что. Немногие враги могут сразиться с чемпионом на равных, а все прочие будут уничтожены с презрительной лёгкостью. С идущим

впереди чемпионом космические десантники становятся почти неуправляемыми, а их объединённая ярость сокрушит практически всё Астартес и не подумают отступать, пока битва не будет выиграна.

Чемпион Караула Смерти может сражаться десятилетиями или пасть в следующем же сражении. Судьбой чемпиона может стать участие в праведном очищении дюжины звёздных систем от ксено-заразы или уничтожение одного могущественного врага, чего станет достаточно для изменения хода войны. Немногие чемпионы живут достаточно долго, чтобы вернуться в ряды родного ордена, а исключения обычно несут тяжелейшие раны.

Даже в смерти чемпион Караула Смерти может послужить высшей цели. Караул Смерти отомстит за павшего чемпиона с холодной и ужасной решимостью. Сколь сильной не была-бы опасность, для получения геносемени чемпиона и его снаряжения будут отправлены лучшие ликвидационные команды. Если это окажется невозможно даже ценой жизни лучших из лучших, то будут высланы истребительные корабли. Они вычистят место мученической смерти чемпиона, устроив ему погребальный костер континентальных масштабов.



ТРЕБОВАНИЯ

Ранг: 4 и выше

Прочее: Слава 40+, одна или несколько почестей, ББ 50+

Стоимость: 4,000 ОО

СНАРЯЖЕНИЕ ЧЕМПИОНА КАРАУЛА СМЕРТИ

ПИ получает силовой меч и боевой щит в качестве стандартного снаряжения (см. стр. 26 ОКП **DEATHWATCH**).

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: ПОГИБЕЛЬ

КСЕНОСОВ

Чемпионы Караула Смерти превосходно убивают ксеносов, особенно в ближнем бою. В результате длительной подготовки чемпион обладает способностью убивать ксеносов одним точным ударом. Всякий раз, когда Чемпион Праведным гневом наносит урон ксеносу с равным или меньшим числом ран, чем у него (используя общее количество, а не текущее), враг должен пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или мгновенно умереть. Кроме того, мастерство чемпиона таково, что он точно знает, куда нанести удар, чтобы нанести длительный урон и причинить максимальную боль. Для отображения этого, все атаки (даже голыми руками), совершенные чемпионом против ксеносов, считаются имеющими свойство

Отравленное (см. стр. 157 ОКП **DEATHWATCH**). Поскольку это не настоящий яд, а понимание чужацкой физиологии, существа, обычно невосприимчивые к ядовитым атакам, получают урон от этой способности.

НОВОЕ ОСОБОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Запутывания: Отвлечение

Боевой брат способен искусно выводить врагов из себя и побуждать их к безрассудным атакам. За Полудействие боевой брат может попытаться отвлечь любого врага, который может его видеть и слышать. Боевой брат проводит Встречную проверку Запутывания против Силы Воли противника. В случае успеха, противник должен потратить свой следующий ход, либо приближаясь к боевому брату, либо атакуя его, при возможности предпочитая ближний бой. Если противник атакует стрелковым оружием, он получает штраф -10 на попадание. Эффект Отвлечения длится в течение [бонус Общительности ПИ] раундов. Враг не может быть затронут Отвлечением более одного раза за столкновение. Кроме того, прошедший проверку сопротивления Отвлечения враг не может стать её целью в том же столкновении. На усмотрение МИ, враги с особенностями Машина или Потустороннее невосприимчивы к этому эффекту. Когда этот эффект используется против орды, способность работает как обычно. В ближнем бою орда концентрируется на чемпионе, получая штраф -20 на любые атаки против любой другой цели.

ТАБЛИЦА 2-3: Улучшения Чемпиона Караула Смерти

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Уклонение	400	Умение	—
Уклонение +10	400	Умение	Уклонение
Уклонение +20	400	Умение	Уклонение +10
Запутывание	200	Умение	—
Запутывание +10	200	Умение	Запутывание
Удар и отскок	1,000	Талант	Ловкость 40, Акробатика
Мастер клинков	1,500	Талант	ББ 40
Бой вслепую	1,500	Талант	Per 30
Мастер рукопашной	1,500	Талант	ББ 30
Контратака	1,500	Талант	ББ 40
Калечащий удар	2,000	Талант	ББ 50
Бесстрашие	1,000	Талант	—
Громовой удар	1,500	Талант	—
Молниеносная атака	2,000	Талант	Быстрая атака
Точный удар	1,500	Талант	ББ 40, Верный удар
Знаковое снаряжение (Герой) (Оружие)	1,000	Талант	—
Знаковое снаряжение (Герой) (Броня)	1,000	Талант	—
Шаг в сторону	2,000	Талант	Ловкость 40, Уклонение
Верный удар	1,000	Талант	ББ 30
Быстрая атака	1,500	Талант	ББ 35
Крепкое телосложение	1,000	Талант	—
Стена стали	2,000	Талант	Ловкость 35

КАПЕЛЛАН КАРАУЛА СМЕРТИ

«Чествовать павших, произносить Обряд Прощания с гордостью. Относиться с уважением к экипировке мертвых. Восхвалять храбрость выживших грохотом и тёплыми голосами. Прежде всего чтить Императора и Примархов за их вклад в нашу победу.

Я обязуюсь проводить их с почтением в конце битв, несмотря на истощение и множество ран.

Это — мое время и моя обязанность.»

— капеллан Караула Смерти Антий после битвы у Невозделанного Креста

В «обычных» орденах космического десанта, если подобный термин может быть применён к столь уникальным и разнообразным организациям, капелланы — те десантники, которые назначены для поддержания духовного благополучия их братьев. Как подобает духовным лидерам таких могучих воинов, в сражении капелланы командуют солдатами как внушающие страх воины-священники, они бьются в самой лютой схватке, восхваляя Императора через смерть Его врагов. Они ликуют в славных битвах и призывают боевых братьев к неизменно великим подвигам храбрости и преданности. Их решительные действия и требовательный взгляд следят за каждым действием боевого брата от инициации и до последнего вздоха на службе ордена, постоянно настороже признаков ослабления усердия или любой неуверенности в вере. Но прежде всего, капелланы напоминают боевым братьям почитать примархов и сохранять свою веру в Императора.

Боевые братья относятся к капелланам с благоговейным уважением, и во многих орденах именно на их плечи ложится бремя выбора послушников для обучения и становления космическими десантниками. Во время испытаний новых рекрутов капелланы прививают им культуру и ценности ордена, а также избавляются от духовно слабых и ненадёжных в вере, которых они считают недостойными, чтобы стать космическими десантниками. Наставление и командование этими сверхчеловеческими воинами поручено только самым мудрым и самым свирепым членам ордена, великим героям, продемонстрировавшим свою непоколебимую преданность и бескомпромиссное рвение в бесчисленных боях. Капелланы известны своим чувством долга и ответственности перед боевыми братьями, зная, что только с помощью непоколебимой веры космический десантник сможет твердо стоять против тьмы.

Капелланы Караула Смерти выступают в подобной роли и к братьям из других орденов, исполняя обязанности духовных лидеров. Однако задачи, стоящие перед

капелланом Караула Смерти, уникальны. Строгость службы в Карауле Смерти может быть очень раздражительной для космических десантников привыкших к упорядоченной жизни в своём ордена. Долгие периоды изоляции и лишений ждут их, прерываемые беспорядочными, часто отчаянными сражениями против разнообразных врагов. Необходимость служить рядом с боевыми братьями из других орденов может быть вызовом сама по себе, особенно для тех, чьи ордена издавна соперничают или имеют разногласия. Но главное, боевые братья Караула Смерти допущены к ужасной правде об истинной ксеноугрозе, скрывающейся по ту сторону от света Императора. Они были свидетелями такого, что может поколебать их веру до самого основания и от них требуют остерегаться и отчитываться о том, что они видели.

Разведающий яд кажущегося бессилия и разочарования может довести космического десантника до безумных актов самопожертвования в безнадежной попытке превозмочь зло, распространяющееся по мирам. Капеллан Караула Смерти должен всегда быть готовым подкрепить преданность боевого брата, когда тот колеблется, и напомнить ему о обязанностях и клятвах, когда и надежды уже нет. На самых опасных операциях капеллан Караула Смерти ведёт своих боевых братьев, чтобы лично гарантировать, что их рвение направлено к победе, даже если её цена — гибель всей ликвидационной команды.

Жёсткие воззрения капелланов обычных орденов обычно делает их неподходящими для аналогичной роли в Карауле Смерти, хотя есть примеры таких терпимых десантников. Как правило, боевые братья находят свое призвание после обучения у действующего капеллана Караула Смерти, который заметил их неослабевающее рвение в преследовании ксеносов. Однажды, приняв свои обеты, капеллан Караула Смерти будет лишь изредка видеть свой родной орден, вместо этого отдавая себя полностью Долгому Блению и обязанностям Караула Смерти.

Капеллан Караула Смерти должен усердно учиться во время своих тренировок. Он должен знать наизусть верования и ценности тысячи различных орденов и их временами противоречивые легенды о примархах. Капеллан Караула Смерти должен быть не только превосходным воином, но и знатоком истории примархов и орденов, уходящей во времена основания Империиума. Поэтому капеллан знает правильные литургии и катехизисы процитировать или о каких героях ордена и легендарных сражений прошлого напомнить, чтобы вдохновить воина, когда боевой брат Караула Смерти находится на грани отчаяния или бессильной



ярости.

Капеллану Караула Смерти по долгу службы необходимо знать о каждой возможной мотивации, конфликте и скрытых намерениях его боевых братьев до того, как они вступят в бой. Многие боевые братья поражены знаниями капелланов Караула Смерти, в некоторых случаях эти знания касаются даже самых тёмных тайн, известных только внутреннему кругу ордена. Капеллан Караула Смерти сохраняет нейтралитет и не судит об отдельных орденах, в некотором смысле, его продолжительное обучение предоставляет ему возможность иметь точку зрения, недоступную большинству. Доктрины капелланов Караула Смерти поддерживают идею, что все космические десантники объединены одной целью — служению Императору, а члены Караула, связанные своими клятвами, должны быть более едины, чем остальные.

Крепости Караула имеют центральную святыню — реклюзиум, в котором происходят молитвы и поклонения. Реклюзиум почитается как святое место и в нём хранятся драгоценные реликвии из истории Караула Смерти — части брони павших чемпионов Караула, освящённое оружие, которое тысячелетиями испивало кровь ксеносов,

захваченные знамёна и разбитые иконы побеждённых противников. Здесь гулкие голоса боевых братьев восхваляют примархов и Императора, а также произносят катехизисы ненависти и отвращения. Среди этих реликвий прошлого капелланы Караула Смерти проповедуют о святых обязательствах и добродетелях служения во имя великой славы Императора. Капелланы также учат, что время для молитв и вероисповеданий не только среди древних камней реклюзиума, но и на поле битвы. Там, где рёв болтеров наиболее громок и где огни справедливой ярости пылают наиболее ярко, космические десантники выполняют свою самую священную обязанность и восхваляют Императора через убийства Его врагов.

Капелланы — зловещие и грозные участники битвы. Они носят жуткие маски-черепы с вытравленным ликом Императора, а их черная силовая броня богато украшена знаками и символами смерти. Они пользуются смертоносным Крозиусом Арканум — комбинацией скипетра их должности и смертельного оружия. Это праведное и самое священное из орудий символизирует важность сражения космического десанта. Он обычно имеет форму украшенной силовой булавы и часто увенчан имперским орлом или крылатым

ТАБЛИЦА 2-4: Улучшения Капеллана Караула Смерти

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Командование	200	Умение	—
Командование +10	200	Умение	Командование
Обман	200	Умение	—
Запугивание	200	Умение	—
Запугивание +10	400	Умение	Запугивание
Запугивание +20	400	Умение	Запугивание +10
Допрос	200	Умение	—
Допрос +10	400	Умение	Допрос
Допрос +20	400	Умение	Допрос +10
Обыденное знание (Екклезиархия)	200	Умение	—
Запретное знание (Легионы-предатели)	400	Умение	—
Запретное знание (Легионы-предатели) +10	400	Умение	Запретное знание (Легионы-предатели)
Запретное знание (Примархи) [†]	400	Умение	—
Запретное знание (Примархи) +10 [†]	400	Умение	Запретное знание (Примархи) [†]
Запретное знание (Примархи) +20 [†]	400	Умение	Запретное знание (Примархи) +10 [†]
Учёное знание (Имперская вера)	200	Умение	—
Учёное знание (Легенды)	400	Умение	—
Учёное знание (Легенды) +10	400	Умение	Учёное знание (Легенды)
Аура власти	800	Талант	Общительность 30
Призыв к мщению	800	Талант	Общительность 40
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	200	Талант	Связи (Астартес), Общительность 50
Ненависть (Любое)	200	Талант	—
Икона долга [‡]	1,500	Талант	—
Связи (Астартес)	500	Талант	Общительность 30
Бич еретиков	1,500	Талант	—

[†]Новое умение группы

[‡]Новый талант

черепом.

Капелланы входят в число самых великих героев ордена и неизменно вооружены и экипированы наилучшим из доступного снаряжения. Капелланы получают драгоценный розарий – символический подарок Экклезиархии, выражающий духовное единство, несмотря на глубокие различия в убеждениях. Наиболее распространенная форма розария – Крукс Терминатус, богато украшенный драгоценными камнями и металлами. В нём скрыт мощный личный генератор щита, который благословенными молитвами правоверных оберегает их защитников, чтобы те одержали победу в битве против сил зла.

К своему обычному облачению капелланы Караула Смерти также добавляют множество трофеев из ксеносов: ободранную дубленную кожу чужаков, связки костей, черепов или высушенные и исписанные литургиями ненависти и памяти головы. Их стремление убивать нелюдей ни с чем не сравнимо, и каждый трофей отмечает важного противника или незабываемое сражение. Капеллан Караула Смерти – кладёшь надёжных и проверенных способов убийства ксеносов не только из личного опыта, но и из обширных трактатов легенд ордена и знаний, которые они собирают. Ликвидационная команда, ведомая капелланом Караула Смерти, войдёт в огонь ада и выйдет с победой независимо от цены.

ТРЕБОВАНИЯ

Ранг: 4 и выше

Прочее: Сила Воли 45+, Общительность 40+, не может быть Библиарием, Технодесантником или Космическим Волком

Стоимость: 3,000 00

СВЯТЕЙШИЙ РЕЛИКВАРИЙ

В помещениях Реклюзиума Эриоха таится хранилище самых ценных реликвий, известное как Святейший реликварий. Его массивные серебряные двери оберегают тысячи реликвий, парящих в освещённых статических колоннах. Некоторые из этих артефактов старше Великого крестового похода, но даже их история тщательно проверена и отчеканена рядом с реликвиями. Среди них есть такие как:

- **Штандарт Хо'Тсуна:** Этот украшенный золотым гербом штандарт когда-то принадлежал лично Бальтазару Хо'Тсуну, древнему магистру Эриоха. Детали последней миссии Хо'Тсуна окутаны тайнами, но странные ожоги на уцелевшем штандарте, как говорят, остались именно с того конфликта.
- **Развитый наплечник:** Иконографы придирчиво осмотрели эту наплечную пластину, но она пуста и расколота, и служит предупреждением, что никто не защищён от порчи. Многие параграфы истории наплечника утрачены, но первая строка гласит: "Пусть эта пустая эмблема послужит напоминанием о том, что момент слабости может стереть тысячелетия доблести".
- **Сердце Молнии:** Этот развитое кристаллическое формирование старше Ахиллова крестового похода на тысячу лет. Говорят, что один-единственный боевой брат пережил столкновение, которое остановило террор ксено-вида, от которого осталось только изображение мёртвого ядра.

СНАРЯЖЕНИЕ КАПЕЛЛАНА КАРАУЛА СМЕРТИ ПИ получает крозиус арканум, череполийкий шлем и розарий в качестве стандартного снаряжения (см. стр. 26 ОКП DEATHWATCH).

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: УСТРАШАЮЩЕЕ ПРИСУТВИЕ

Капелланы Космического Десанта – ужасающее зрелище, их череполийкий шлем в равной мере демонстрирует ранг и внушает страх в сердца противников. Различными способами капеллан символизирует сердце и душу космического десанта и несёт нестигаемую волю Адептус Астартес, чем укрепляет решимость своих боевых братьев и сокрушает боевой дух врагов. Капеллан даёт ликвидационной команде дополнительное очко Сплочённости и, будучи командиром, может принести особый обет. Капеллан получает следующие таланты: Бесстрашие, Ненависть (выберите одну) и Литания ненависти.

НОВЫЙ ОБЕТ: ЛИТУРГИИ БИТВЫ

Капелланы – само воплощение доблести, чей праведный гнев вдохновляет боевых братьев. Этот обет подчиняется стандартным правилам обетов (см. стр. 258 ОКП DEATHWATCH).

Эффект: Все боевые братья в радиусе поддержки капеллана получают талант Бесстрашие. Кроме того, эффект Литаний ненависти капеллана распространяется на всех боевых братьев в радиусе поддержки, а при совершении натиска эффект этого таланта удваивается (с +10 до +20).

НОВЫЙ ТАЛАНТ: ИКОНА ДОЛГА

Капелланы – духовные кураторы ордена и ответственны за его боевой дух. Хотя они, в большинстве своём, и не поклоняются Императору как богу, в отличие от бесчисленных жрецов Экклезиархии, они – самые верующие из членов Адептус Астартес, пусть и концентрируются на духе ордена, а не на Имперской Вере. Талант Икона долга позволяет капеллану высвободить этот боевой дух, чтобы усилить волю окружающих его боевых братьев, направляя их к победе и напоминая о их месте в защите Империиума Человека. В любой момент игровой сессии капеллан может потратить очко Судьбы, чтобы распространить один из следующих эффектов на себя и всех боевых братьев в своём радиусе поддержки:

- **Несокрушимая воля:** Капеллан и его союзники защищаются от ментальных и духовных атак, получая +10 ко всем проверкам Силы Воли.
- **Ужасающее наступление:** Пока эта способность активна, капеллан и все боевые братья его ликвидационной команды получают особенность Страх (1). Если капеллан или кто-то из боевых братьев уже обладает этой особенностью, то её значение возрастает на 1, до максимума 3.
- **Благородное отвращение:** Капеллан вселяет в своих боевых братьев гнев против конкретного типа врага. Во время совершения натиска капеллан и любые боевые братья его ликвидационной команды в радиусе поддержки могут перебросить проваленную проверку Ближнего Боя. Чтобы получить этот бонус, капеллан должен обладать талантом Ненависть против этого врага.

Все эти эффекты длятся одно столкновение; активным может быть только одна особенность если капеллан использует другую способность этого таланта, она отменит эффекты предыдущей.



II: ЗОВ ВОЙНЫ

ДРЕДНОУТ КАРАУЛА СМЕРТИ

«Благословен тот, кому дарованы стены из железа и конечности из стали.

Заполните его пробуждения и деяния, призывайте его святую силу только при необходимости.

Чтите предка за его мудрость и славословьте машину за её безвую ярость.

С пелатью следите как он угасает, ибо подобных ему более не увидите».

— выдержка из «Книги Вооружения», стих IX.

Дредноут Космического Десанта — это огромное орудие уничтожения, смертоносная машина, оснащённая разрушительным оружием и мощными конечностями, способная в ближнем бою в буквальном смысле разорвать врага на части. Комбинация огневой мощи танка и подвижности бронированного воина делает его смертельно опасными противниками. Благодаря толстой адамантиевой броне дредноут способен пройти сквозь настоящий огненный шторм и поэтому часто с ужасающим эффектом возглавляет штурмовые или абордажные команды. Дредноут превосходит в любом виде ближнего боя, где его масса, скорость и мощь могут сокрушить переборки или, не теряя скорости передвижения, пробиться через любые препятствия. Только в полном смысле этого слова чудовищные противники, типа карнифесов тиранидов или призрачных властелинов эльдар, могут выступить против дредноута с некоторой надеждой на успех. Более слабые враги могут лишь бежать или принять смерть от этих фантастических, разрушительных колоссов.

Однако дредноут, благодаря свирепости и боевым навыкам своего пилота — почтенного героя-космодесантника, это нечто большее, чем просто совокупность его вооружения и брони. Каждый дредноут несет внутри себя одного из Древних — могучего боевого брата, получившего в прошлых сражениях тяжкие раны и спасённого погребением в поддерживающий жизнь саркофаг. Внутри такого бронированного гроба плоть Древнего сохраняется при помощи амниотической жидкости, а его разум соединен с механическими чувствами, которые позволяют ему воспринимать окружающий мир. Решение сохранить павшего боевого брата подобным образом не принимается необдуманно, это великая честь — считаться достойным продолжать сражаться в битвах Императора. Для ордена создание дредноута — повод для великой церемонии, во время которой отмечают возрождение Древнего. Ведь он ещё может послужить Императору

воином, пусть у него и будут стальные конечности и термоядерный реактор вместо сердца.

Дредноуты находятся в числе самых древних технологий, которые можно обнаружить на полях сражений 41-го тысячелетия. Некоторые благословенные экземпляры датируются легендарными днями Великого Крестового Похода и основания Империи. Дредноуты ордена числятся среди самых священных реликвий прошедшей эпохи, живыми звеньями в великой цепи истории, связывающей его членов воедино и охватывающей тысячелетия с момента его основания. Для своих боевых братьев они — ходячие иконы, и в их присутствии космодесантники будут сражаться ещё неистовее. Помимо такого воодушевляющего эффекта, в распоряжении Древнего — мудрость и опыт, которые сами по себе являются могучим оружием. За бесчисленные прошедшие сражения дредноуты изучили приемы неисчислимых врагов, а поэтому любой трюк и стратегема будут разоблачены. Дредноут, как икона во время атаки или как бастион обороны, — невероятная ценность для любого командира, достаточно смелого, чтобы прислушаться к советам Древнего или послать его на передовую сражения.

Остановить дредноутов невероятно сложно. Их броня непробиваема для большинства видов ручного оружия, а так как Древние пилоты искушены в ведении битвы, то они нечасто подставляют себя под огонь из тяжёлого вооружения. Даже случайный удачный выстрел из противотанкового оружия должен попасть в определённое место адамантиевого покрова дредноута, чтобы пробить его, поэтому применение обычных способов противотанкового боя практически равно самоубийству. Обычно лишь полное уничтожение поддерживающего жизнь саркофага может убить пилота и заставить машину остановиться. Если дредноут будет сражён в бою, бросить его останки на





поле битвы считается позорным пятном на чести ордена, поэтому их необходимо захватить, чтобы затем тщательно восстановить.

Редко какой космодесантник достигает такого уважения, чтобы стать Древним, и ещё реже такая честь выпадает члену Караула Смерти. Тактика маленького отряда, каким является ликвидационная команда, часто делает невозможным спасти смертельно раненого боевого брата и временно заключить его в саркофаг, чтобы доставить в крепость. Если даже такое произойдёт, космодесантник должен быть достойным и желать остаться в Карауле Смерти, фактически принося обет служить в Карауле вечно. Окончательное решение остаётся за орденом космодесантника, который должен разрешить ему остаться.

Когда все эти трудности преодолены, саркофаг с Древним помещается в великую гробницу в одной из немногих тайных крепостей Караула к другим таким же. Там Древние будут погружены в сон на протяжении столетий, пока технокосмодесантники не разбудят их, желая обратиться к их знаниям или в очередной раз отправить в битву.

Караул Смерти располагает лишь горсткой дредноутов, которые находятся в крепостях разбросанных по всей галактике. Многие дредноуты берегут из-за уникальных знаний о способах борьбы с различными ксеносами, и не рискуют ими в непрофильных битвах. Остальное время Древние проводят в своей гробнице фактически как бестелесные хранилища знаний, призраки древних кампаний против ксеносов и операций прошедших веков.

Важность знаний Древних для Караула Смерти невозможно переоценить. Учитывая громадные объёмы пространства за которыми следит Караул Смерти, контакты с некоторыми видами чужаков могут происходить раз в несколько веков, делая очевидца предыдущих столкновений бесценным. В других случаях, варп-штормы могут стихнуть, открывая целые системы, которые были недоступны людям на протяжении тысячелетий, но о которых ещё помнят Древние. В прошлом были случаи, когда чужаки, которые долгое время считались истреблёнными, возрождались из пепла, чтобы снова напасть на Человечество. Древние способны отчетливо вспомнить о них каждую мелочь,

каждую их силу и слабость, а также способ, который смог их повергнуть. Во всех этих случаях Древний смог добавить невероятную чёткость и личный опыт в сухие отчёты и повреждённые записи, которые могли быть извлечены из старых хранилищ данных.

Дредноуты Караула Смерти редко сопровождают ликвидационные команды на поле боя. Носителями драгоценных знаний рискуют только во время великой опасности или операций, которые обречены на провал без их уникальных способностей. Большинство дредноутов Караула Смерти придерживаются традиционных конфигураций вооружения передаваемых от поколения к поколению сквозь бесчисленные столетия. Например, как Дерело с силовыми клешнями и тяжёлыми огнемётами, или Фурибундий со спаренной лазпушкой и ракетной установкой «Циклон». Однако, магистры кузни создавали, на основе этих священных конструкций, множество вариантов вооружения подходящих для необычных условий окружающей среды и специфических противников. За прошедшие века, дредноуты Караула Смерти оборудовались осадными молотами для преодоления фортификаций орков, снабжались счетверённой автопушкой поражения юрких машин элдар, на них монтировались громадные батареи огнемётов для зачистки нор хрудов. Несомненно, подобное вопиющее вмешательство в священный корпус дредноута не помогает улаживать разногласия с более традиционно-мыслящими орденами, обеспокоенными практиками Караула Смерти в этой области.

Ликвидационная команда, благословлённая поддержкой дредноута, может столкнуться с некоторыми уникальными трудностями. Например, бесшумное приближение становится практически невозможным без повсеместного применения молчанов или другого специального оборудования. Поверхность должна быть способна выдержать огромный вес машины. На деле, дредноут, как правило, остаётся в резерве, координирует операции с судна на орбите. Когда враг обнаружен, дредноута обычно вводят непосредственно в битву посредством десантной капсулы, десантно-штурмового «Громого ястреба» или телепортария.

ТАБЛИЦА 2-5: УЛУЧШЕНИЯ ДРЕДНОУТА КАРАУЛА СМЕРТИ

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Обыденное знание (Любое)	600	Умение	—
Запретное знание (Любое)	600	Умение	—
Учёное знание (Любое)	600	Умение	—
Тактика (Любая)	600	Умение	—
Яростный натиск	800	Талант	—
Зачищай и очищай!	1,000	Талант	—
Сокрушительный удар	1,000	Талант	—
Пугающий голос	500	Талант	—
Неистовый натиск	1,500	Талант	—
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	500	Талант	Связи (Адептус Астартес)
Ненависть (Любое)	500	Талант	—
Молниеносная атака	1,500	Талант	Быстрая атака
Свинцовый дождь	2,000	Талант	—
Быстрая атака	1,500	Талант	—
Ураганный натиск	2,000	Талант	—
Вихрь смерти	2,000	Талант	—

ТРЕБОВАНИЯ

Прочее: 0 очков Судьбы, Слава 60+, должен совершить великий подвиг, не может быть Библиарием

Стоимость: 5,000 00

СТАНОВЛЕНИЕ ДРЕДНОУТОМ

Когда боевой брат заключается в саркофаг дредноута, он навсегда изменяется и становится чем-то большим и одновременно меньшим. Продвинутой специализацией Дредноут Караула Смерти отличается от прочих и безвозвратно изменяет персонажа. Также, в отличие от других продвинутых специализаций, становление дредноутом не происходит случайно и не является результатом прихоти, лишь великие герои, смертельно раненные в битве, удостоиваются чести стать дредноутом. Это означает, что выбор этой специализации должен осуществляться и игроком, и МИ, и, как правило, происходит если ПИ получает смертельное ранение практически без шансов на излечение. Сам процесс тоже длительный и сложный, так что желательно на некоторое время удалить персонажа из игры и изменить взаимоотношения с остальной командой. По этой и нескольким другим причинам, игроки должны тщательно подумать прежде чем решиться превратить своего боевого брата в дредноут Караула Смерти.

Указания и советы по включению персонажей-дредноутов в игру и введению их в ликвидационную команду даны в разделе «Отыгрыш дредноутов».

ОСВОБОДИСЬ ОТ СМЕРТНОГО ТЕЛА

Когда боевой брат становится дредноутом, на него распространяются следующие эффекты:

Космодесантник навсегда заключён в громоздкую бронированную оболочку и с этого момента всю игру должен подчиняться правилам транспортных средств (см. стр. 168). Сила и Ловкость космического десантника становятся равными таковым значениям дредноута (обычно Сила 70 и Ловкость 20).

Персонаж получает талант Связи (Адептус Астартес) и следующие особенности:

- Автостабилизация;
- Боевая машина;
- Размер (Большой);
- Коренастое;
- Бремя лет.

БРОНЯ И ОРУЖИЕ ДРЕДНОУТА

Дредноут больше не может использовать доспехи и оружие боевых братьев. Роль доспеха выполняют бронепластины корпуса, а на месте рук есть места крепления вооружения. Персонаж-дредноут может выбрать одну оружейную систему для каждой руки из следующего списка:

Правая рука: штурмовая пушка, тяжёлый болтер, сдвоенная лазпушка, мультимельта, плазменная пушка, ракетная установка.

Левая рука: оружие ближнего боя дредноута (с подвесным штормболтером, мельтаганом или тяжёлым огнемётом) или ракетная установка.

В особых случаях (или для специфических миссий) МИ может позволить персонажам-дредноутам устанавливать другое тяжёлое или лёгкое оружие и добавлять дополнительные пластины брони.

НОВАЯ ОСОБЕННОСТЬ: БРЕМЯ ЛЕТ

Дредноуты не только могучие боевые машины, но и боевые братья, хотя существование в металлическом теле

накладывает неизгладимый отпечаток. Процесс становления дредноутом вкупе с длительными периодами бездействия (когда дредноут поддерживается в сонном состоянии между битвами) ослабляет разум персонажа, стирает воспоминания, заставляет путать время и факты. Вне зависимости от желаний дредноута, при использовании умения основанного на Интеллекте или Общительности игрок должен выкинуть на 1k10 значение меньше или равное бонусу Интеллекта. Если игрок проваливает бросок, то ПИ не может вызвать в памяти необходимую информацию или знания и сможет вновь использовать умение лишь во время своего следующего «пробуждения».

НОВАЯ ОСОБЕННОСТЬ: БОЕВАЯ МАШИНА

Когда боевой брат становится дредноутом, он навсегда изменяется и больше не является человеком. В дополнение к вышеуказанным чертам дредноут получает следующие выгоды и неудобства:

- Дредноуты могут брать улучшения только из таблицы улучшений дредноутов;
- На дредноутов не действуют правила Кровотечения и Усталости;
- Дредноуты не имеют тонких манипуляторов (т.е. пальцев) и не могут выполнять задания, требующие хорошей ловкости рук. Дредноуты без оружия ближнего боя не имеют рук вообще;
- Дредноуты могут быть вылечены (отремонтированы) только с использованием умения Техпользование (при восстановлении потерянных ран или избавлении от критических эффектов Техпользование полностью заменяет Медику).
- Дредноуты получают штраф -30 на все проверки, когда применяют следующие умения: Лазание, Скрытность, Слежка, Бесшумный шаг и Животноводство.

Дредноуты вовсе не способны использовать следующие умения, и автоматически проваливают проверку, если пробуют их применить: Акробатика, Ловкач, Ловкость рук и Плавание. Конечно, последнее слово остается за МИ, и он может выбрать любое количество не подходящих для дредноута умений и их проверки будут автоматически провалены.

ДРЕДНОУТЫ И УЛУЧШЕНИЯ

В дополнение к приведенной выше таблице улучшений, Дредноуты получить пользу от умений и талантов, указанных в таблице 2-6.

Если Дредноут пытается использовать умение (или талант), который не указан в таблице 2-6, все связанные с ним проверки автоматически проваливаются.

Дредноут может приобрести новые умения и таланты из таблиц общих улучшений космических десантников (см. стр. 58-64 ОКП Деатнватсн) при условии, что они указаны в таблице 2-6. Кроме того, он может приобрести улучшения характеристик, за исключением улучшений Силы, Выносливости и Ловкости (без прямого разрешения МИ).

ОТЫГРЫШ ДРЕДНОУТОВ

Иметь дредноута в партии – одновременно проклятие и благословения для любой ликвидационной команды. С одной стороны, дредноут прекрасный боец, с лёгкостью заменяющий собой сразу нескольких боевых братьев и способный сразить ужасающих врагов. Но с другой, дредноут мало чем может помочь команде в социальных ситуациях, с ним сложно путешествовать (подумайте, например, что большинство дверей сделано не для



ТАБЛИЦА 2-6: ПРИМЕНИМЫЕ К ДРЕДНОУТУ УЛУЧШЕНИЯ

Умения

Азартные игры*	Допрос*	Навигация	Скрытность**
Бдительность	Запугивание	Обаяние*	Слежка**
Бесшумный шаг**	Знание (Любое)	Обман*	Тактика
Воззвание	Командование	Оценка	Техпользование
Выслеживание	Кутёж*	Поиск	Уклонение**
Грамотность	Лазание**	Проницательность*	Шифры
Дознание*	Логика	Психическое	Языкознание

*За века существования в саркофаге, дредноут может, даже не осознавая этого, становиться всё более отстранённым от мирских аспектов “смертной жизни”. Кроме того, с огромным чудовищем из стали и адаманта трудно общаться на личном уровне. На проверку этого умения накладывается штраф -20.

**Пусть дредноут и является чудом техники, он чрезвычайно неуклюж, громок и тяжёл по сравнению с человеком или космодесантником. На проверку этого умения накладывается штраф -50.

Таланты

Акимбо	Глаз мстителя	Могучий разум	Подготовка караульного
Амбидекстрия	Глубокое чутьё Варпа	Молниеносная атака	Полиглот
Аура власти	Дальновидность	Мудрость древних	Призыв к мщению
Бастион железной воли	Двоичный разговор	На крыльях гнева	Пси-рейтинг
Бесстрашие	Железная дисциплина	Независимое прицеливание	Психическая техника
Бич еретиков	Зачищай и очищай!	Неистовство*	Ритуал санкционирования
Благосклонность Варпа	К демону в пасть	Неистовый натиск	Родство с Варпом
Боевая ярость	Калечащий выстрел	Ненависть	Свинцовый дождь
Боевое построение	Калечащий удар	Неотразимый удар	Связи
Боевое чутьё	Канал Варпа	Несломленный и несдавшийся	Снайпер
Быстрая атака	Контратака	Образец чести	Специализация на оружии астартес
Верный удар	Литания ненависти	Одарённый	Точный удар
Вихрь смерти	Мастер клинков	Ориный глаз	Убийца демонов
Владение оружием астартес	Мастер рукопашной	Отринь ведьмовство	Ураганный натиск
Владение экзотическим оружием	Мастер-оратор	Охотник на чужаков	Хорошая репутация
Вложенные знания	Ментальная ярость	Паранойя	Чутьё Варпа
Враг	Меткий стрелок	Парное оружие (Холодное, Стрелковое)	Яростный натиск
Выбор цели	Мнемоник	Плечом к плечу	

*Бонус Силы не применяется.

дредноутов) и он разрушает любой вид маскировки. По этим и другим причинам, МИ и игроки могут выбрать некоторые альтернативные пути, чтобы включить дредноута в игру, не прибегая к нему как к продвинутой специализации.

Например, игроки могут по очереди играть за дредноута (создав его как дополнительного персонажа), в стиле выбора лидера команды. Таким образом персонаж-дредноут сможет участвовать только в тех миссиях, где будет полезен, и каждый из игроков получит шанс испытать его невероятные разрушительные способности.

Также МИ может позволить тому игроку, чей персонаж погиб, вернуть его в качестве дредноута и одновременно создать нового боевого брата. Таким образом у игрока будет и обычный персонаж, и персонаж-дредноут, благодаря чему он сможет перед каждой сессией выбрать более полезного

и не будет чувствовать себя оставленным не у дел или ограниченным в ситуациях где дредноут бесполезен.

Дредноуты также могут быть полезны для МИ как сюжетные персонажи и могут быть использованы, чтобы связывать кампании между собой. Например, если ликвидационная команда уничтожена целиком и все игроки должны создать новых персонажей, МИ может вернуть одного из них в виде дредноута и присоединить к новой команде, дав им знания и ценные связи с продолжающимися сюжетными линиями.

Важно отметить, что дредноутов высоко ценят и уважают, а любой орден космодесанта (включая Караул Смерти) сделает всё возможное, чтобы спасти любого дредноута (особенно саркофаг, собственно и содержащий воина) с поля битвы.

ЭПИСТОЛЯРИЙ КАРАУЛА СМЕРТИ

“Я смотрел на замерзшие равнины Яннена и видел, как призраки древних цивилизаций возвращаются к жизни и показывают былые: доевые машины, ряды марширующих солдат, их зубчатые, уродливые города. Всё это превратилось в песок и пыль, погребено задолго до того, как свет Императора коснулся этого мрачного места, но даже пыль помнит, тем раньше была эта гора. Они не должны восстать снова».

— эпистолярий Зошан Огнерукий из Белых Шрамов

Ордена космического десанта тщательно проверяют всех своих потенциальных новобранцев на наличие признаков мутации. Одной из важнейших ролей апотекариев является тестирование неофитов и имплантации органов, которые превращают их в космических десантников. Малейшее физическое отклонение является основанием для устранения, но редкие случаи психической мутации привлекают к кандидату куда больше внимания.

На Библиариум ордена возложена ответственность за отслеживание и воспитание психически активных новобранцев. Психическое пробуждение — это одновременно и великий дар, и ужасное проклятие. Лишь горстка пси-активных индивидов

переживает обучение и идеоктринацию. Они должны бороться не только с суровыми испытаниями, которыми подвергаются все космические десантники, но и с тысячью невидимых врагов, готовых полакомиться их душой. Каждое мгновение является сражением на краю пропасти, где один-единственный промах отправит новобранца в ад. Секундной слабости может хватить демону, чтобы проскользнуть внутрь и завладеть зарождающимся псайкером. Закалённая плоть космического десантника делает его весьма желанным носителем, так как она способна довольно долго сдерживать хищную энергию демона. Во время посвящения некоторые Библиарии сталкиваются с сущностями Варпа, которые всю оставшуюся жизнь преследуют астартес, как шакалы, всегда готовые нанести удар, когда защита ослабнет.

Чудовищные варп-паразиты также притягиваются к яркому свету уязвимой души, пока новобранец не научится маскировать своё присутствие. Некоторые, как насекомоподобные психнойены, используют разум

псайкера как место размножения. Другие, такие как страшные доминаторы, завладевают силой своей жертвы и используют её в своих гнусных целях. Сосредоточенность и самодисциплина, необходимые для защиты от таких ужасов, должны быть усвоены быстро, поскольку ни один член Библиариума не проживет долго, если не сможет защитить себя. Слабые и уязвимые инициаты быстро выбраковываются, а за пси-активными надзирают вдвое строже. Оставить их в живых означало бы подвергнуть всех окружающих самой страшной опасности, какую только можно вообразить.

Если новобранец выдержит множество испытаний он присоединится к небольшой и очень избранной группе даже среди элитных космических десантников. Несокрушимая сила воли, необходимая для того, чтобы сдерживать ужасы Варпа и контролировать его силы, выделяет Библиария даже среди избранных воинов Императора и служит предвестником его грядущей славы. В большинстве орденов Библиарии являются хранителями знаний и глубочайших тайн ордена, выступая в качестве советников и провидцев магистра и капитанов при принятии любых важных решений. Члены Библиариума, от самого низкого ранга до самого высокого, обладают навыками псайкеров в сочетании с устрашающими боевыми способностями, что делает поразительно ценными ресурсами ордена.

Постоянные обязанности в ордено часто удерживают высокопоставленных Библиариев от продолжительных бдений. Из-за этого в Карауле

Смерти Библиарии редко поднимаются выше самого нижнего ранга — лексикания. Тем не менее, изредка полученный во время бдения опыт поднимает Библиария их до ранга кодичия или даже эпистолярия прямо во время службы Караулу. Другие возвращаются позже, в ответ на личную просьбу командора Караула, чтобы закончить какое-то дело, корни которого уходят в их первое бдение, или просто потому, что приходят к убеждению, что ксено-угроза заслуживает особого внимания. Такие прославленные Библиарии занимают высокое положение в Карауле Смерти, и обычно дают консультации по всем важным вопросам. Способности к предвидению дают им возможность приоткрыть завесу над потенциальными исходами и получить недоступное никому больше знание.

В составе ликвидационной команды эпистолярий пользуется разрушительными





ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЯ ЭПИСТОЛЯРИЯ ДЕМАРИЯ

Хотя его служба Караулу Смерти закончилась более двух столетий назад, имя эпистолярия Демария всё ещё почитается библиариями Эриоха. Обладая плодовитым пером и проницательным взглядом в будущее, Демарий за время своего бдения написал сотни томов. На них, за единственным исключением, по-прежнему часто ссылаются и сегодня. Один из таких трудов предупреждает о местах Иерихона, которые представляют особую опасность для психики псайкеров, даже столь стойких, как библиарии.

- **Пятый храм молодого бога:** Мениск кишит извращёнными поклонниками так называемого “Молодого Бога”, и слишком многие из их практик включают разрушение стен между человеческим разумом и Варпом. Однако пятое задокументированное место поклонения, огромная платформа площадью почти квадратный километр, натянутая между деревьями, как сообщается, пульсирует злобной волей некоей могущественной варп-сущности.
- **Море плюща:** Сотни километров поверхности Пустоши Юпитера покрыты так называемым “Морем плюща”, глубокой ямой из вьющихся вечнозелёных лоз. Эта особенность рельефа бросает вызов всем попыткам авгуров определить, насколько глубоко простирается растительная жизнь или что может лежать под ней. Демарий предупреждает, несколько человек пересекающих Море Плюща, оказались охвачены яростью и бессмысленной жаждой крови, нападая даже на собственных товарищей.
- **Шрамы Андроника:** Поверхность Андроник Прайм пересекают множество глубоких ран. Эти тёмные глубины резонируют с мощным отпечатком чужацкого разума. Даже хорошо обученные библиарии могут найти эти неестественные отголоски почти изнуряющими.

способностями, способными испепелять орды врагов и целые гнезда ксеносов. Он шагает по полю битвы в облике разгневанного бога, мечущего огонь и молнии. Немногие враги устоят перед эпистолярием, ведь их умы наполнятся ужасом и паутиной смятения. Те немногие, кто может противостоять психическому натиску, должны столкнуться с ужасной яростью психосилового оружия, клинка, сверкающего раскаленной добела волей эпистолярия. Однако, величайший долг эпистолярия Караула Смерти — выйти на бой против ксено-псайкеров.

Многие чужацкие виды могут похвастаться варп-крутами и колдунами разного таланта, которые охотно продают себя Губительным Силам. У прочих, таких как элдар, есть собственные эзотерические методы, позволяющие подчинять Варп по своей воле. Третьи обладают врождёнными психическими способностями, которые могут сделать их невосприимчивыми к обычному оружию, а также подчинять или одурманивать даже космических десантников. Всё это и многое другое представляет серьёзную угрозу для неподготовленной и лишённой поддержки псайкера ликвидационной команды. Библиарий может предупредить о таких опасностях до того, как они проявят себя, или, по крайней мере, способен противостоять им с помощью собственных атак и координации боевых братьев.

Эпистолярий может одолеть самый могущественный ковен ксено-псайкеров или защитить своих боевых братьев от подавляющих психических миазмов. Во многих случаях психической активности битва ведётся на двух планах — как физическом, так и психическом — к чему библиарии специально подготовлены и оснащены. Их потрясающие способности усиливаются психическим капюшоном, подключённым непосредственно к мозгу. Психический капюшон расширяет сознание владельца, чтобы он мог “чувствовать” манипуляции с Варпом и противодействовать им. Аугметические кристаллы в психическом капюшоне помогают ему сосредоточиться и увеличить силу воли. Лишённые психической защиты, чужаки легко становятся жертвами обычной тактики ликвидационной команды.

Время службу Караулу даёт библиарию уникальную возможность многое узнать о чужацких псайкерах и изучить их методы манипулирования Варпом. Эпистолярий Караула Смерти сведущ в таких вопросах, ибо он не только ветеран многих лет войн с ксено-существами, но специалист по анализу их артефактов и конструкций. Чтение мыслей ксеносов, хотя и неприятно, признано неприятной формой искусства, которое способно полностью раскрыть тёмную паутину мотиваций и чужеродных мыслительных процессов. Психометрия, искусство чтения объектов,

Таблица 2-7: Улучшения Эпистолярия Караула Смерти

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Командование	400	Умение	—
Запретное знание (Ксенос)	400	Умение	—
Запретное знание (Ксенос) +10	400	Умение	Запретное знание (Ксенос) +10
Запретное знание (Ксенос) +20	400	Умение	Запретное знание (Ксенос) +20
Запретное знание (Мутанты)	400	Умение	—
Запретное знание (Мутанты) +10	400	Умение	Запретное знание (Мутанты)
Запретное знание (Мутанты) +20	400	Умение	Запретное знание (Мутанты) +10
Запретное знание (Чёрная библиотека)	800	Умение	—
Психосила (x2)	Различное†	Талант	Различное†
Крепкое телосложение (x2)	1,000	Талант	—

†См. главу VI ОКП **DEATHWATCH**, Психические силы; обратите внимание, что эти улучшения — единственный способ получить особые психосилы Эпистолярия.

открывает возможности для понимания принципа работы и предназначения вещей, созданных руками ксеносов даже после гибели создателей. Во многих случаях изучение реликвий прошлого предотвращало будущие катастрофы, правильно предсказывая возрождение чужацкой угрозы к конкретному месту или выявляя ключевую слабость, которая может быть использована для их истребления.

Столь длительное воздействие ксеносов также предъявляет особенно строгие требования к эпистолярию. Постепенное проникновение чужеродных мыслей и концепций в сознание библиария – постоянная опасность, от которой необходимо остерегаться. Каждая вырванная из разума чужака крупница знания может сопровождаться семенами потенциальной гибели в виде меметической ловушки или психического яда. Любой психический контакт с чужацким разумом, живым или мёртвым, может привести к незаметному поначалу искажению, крошечной щели в ментальной броне, которая открывает эпистолярия для дальнейших атак. Для противодействия этим опасностям интеллект эпистолярия должен соответствовать его силе воли, он должен сохранять зашоренный разум, закрытый для новых концепций и чуждых замыслов. Эпистолярий обязан подчинить собственным разум и знать, что тот всегда будет его собственным, незамутнённым и чистым до конца.

ТРЕБОВАНИЯ

Ранг: 5 и выше

Специализация: Библиарий

Стоимость: 2,000 ОО

СНАРЯЖЕНИЕ ЭПИСТОЛЯРИЯ

ПИ получает психический капюшон и психосиловое оружие исключительного качества (которое заменяет обычное психосиловое оружие) в качестве стандартного снаряжения (см. стр. 26 ОКП DEATHWATCH).

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: КСЕНО-ПСИХОЛОГИЯ

Библиарии Караула Смерти прекрасно подготовлены к противостоянию и схватке с ксено-псайкерами и чужацкими ведьмами, сокрушая их силы и ломая волю одной мыслью. К тому моменту, когда боевой брат достигает ранга эпистолярия, он становится настоящим мастером психической войны и хорошо изучает сильные и слабые стороны чужацкого разума и способы наилучшего их использования. Благодаря этому боевой брат получает преимущество всякий раз, когда использует свои психические способности против врага-ксеноса, будь то проклятый элдар, кровожадный орк или ненавистный тау. Это оцифровывается как бонус ко всему урону, нанесённому психическими средствами (включая урон психосилового оружия), равный бонусу Силы Воли боевого брата. Этот бонусный урон добавляется только один раз, независимо от специфики психического урона или количества брошенных кубиков. Кроме того, боевой брат также более искусен в сокрушении чужой воли и поэтому получает +10 ко всем проверкам Силы Воли, при использовании психосил на ксеносах.

НОВЫЕ ПСИХОСИЛЫ

Следующие две новые психосилы доступны только обладателям продвинутой специализации Эпистолярий. Это силы Телепатии, хотя они не имеют условий для получения и могут быть приобретены любым Эпистолярием

ЧУЖДЫЕ РАЗУМЫ

Alien Minds

Стоимость: 1,500 ОО

Действие: Полудействие

Встречное: Да

Дальность: радиус 5 x ПР метров

Поддержание: Нет

Описание: Читая настроения и поверхностные мысли ближайших ксеносов, библиарий может предвидеть их действия и получать представление об их намерениях. Библиарий выбирает не больше [ПР] ксеносов в радиусе действия, для воздействия этой силы. Затем каждый подвергшийся воздействию ксенос должен пройти Встречную проверку Силы Воли против Силы Воли библиария, чтобы скрыть от него свои мысли. Провалившие проверку получают штраф -5 x ПР на проверки Парирования и Уклонения против библиария в следующем ходу. Кроме того, МИ может предоставить игроку некоторое ограниченное представление о тактике затронутых ксеносов на следующем ходу, например, о том, куда они намерены двигаться, какое оружие собираются использовать или планируют ли они атаковать или отступить.

УЗЫ БРАТСТВА

Bond of Brotherhood

Стоимость: 1,500 ОО

Действие: Полудействие

Встречное: Нет

Дальность: радиус 5 метров x ПР

Поддержание: Да

Описание: Эта сила выполняет две основные функции: помогать ликвидационной команде работать вместе и содействовать усилиям библиария по налаживанию добрых отношений с другими космическими десантниками.

Эпистолярий фокусирует своё внимание на связях между ним и его боевыми братьями, вдохновляя их сценами победы и общих опасностей. Когда эта сила активна, ликвидационная команда может перейти в режим команды без штрафа и без необходимости броска Сплочённости. Если ликвидационная команда получила какой-либо урон Сплочённости, она восстанавливает 1 очко Сплочённости за степень успеха проверки Фокусировки Силы, кроме того, библиарий может считать своих товарищей членами своего ордена для способностей режима команды.

В качестве альтернативы, библиарий может использовать эту силу, чтобы незаметно поддержать весомость своих аргументов в споре или при влиянии на других астартес. Успешное использование этой силы увеличивает Общительность библиария на +5 за каждую степень успеха проверки Фокусировки Силы. Однако данная психосила не действует против космического десантника с талантом Ненависть (Псайкеры), а некоторые ордена с преубеждениями против псайкеров (например, Чёрные Храмовники) могут счесть использование этой силы оскорблением, а не попыткой дипломатии.



II: ЗОВ ВОЙНЫ

МАГИСТР КУЗНИ КАРАУЛА СМЕРТИ

"Пришли его как мое благословение. Разве он не прекрасен? Отшпиган от скверны, заточен и готов служить Адептус Аспартес гораздо лучше, чем прежнему хозяину. Возьми его и помни наш самый священный обет: не позволяй тужилице жить"

— магистр кузни Экуман капитану Караула Кармалу на показе меча Кровавый крик

Достаточно прославившийся технодесантник в конечном итоге может быть повышен до магистра кузни. Магистр кузни контролирует производство и техническое обслуживание всех видов вооружения Караула Смерти, от болтов кракен, до гигантских кораблей-убийц планет. Магистр кузни также занимается изучением и классификацией разнообразной техники ксеносов, захваченной ликвидационными командами, а также определяет уровень её угрозы и потенциальной ценности. Магистр кузни обычно очень близок к командору Караула и играет ключевую роль в функционировании крепости и работе связанных с ней ликвидационных команд.

Чтобы достичь таких высот, технодесантник должен продемонстрировать огромное мастерство в искусствековки, а также в искусстве войны. Немногие технодесантники испытывают любовь к чужацким технологиям, более того большинство находят их крайне отвратительными. Хотя это не рассматривается как препятствие для их становления магистрами кузни, стоит заметить, многие мастера кузни являются яркими консерваторами, и ненавидят всё ксеноское. Тем не менее, магистр кузни должен владеть технологиями чужаков хотя на каком-то уровне, чтобы орден мог успешно их уничтожить

Ксенотех бывает самым разнообразным, от отдельных артефактов, которые можно доставить на караульную крепость, до колоссальных машин или даже целых кораблей, которые необходимо исследовать на месте. Благодаря тесному сотрудничеству с представителями Ордо Ксенос, магистр кузни может проводить экспертизу инопланетных артефактов. Он должен решить, может ли этот образец чуждой науки быть благословлен Омниссией несмотря на незнакомое обличье, или же он должен быть уничтожен, из-за того что губительная сила вплетена в глубинную сущность артефакта.

Медленный, часто кропотливый процесс экспертизы

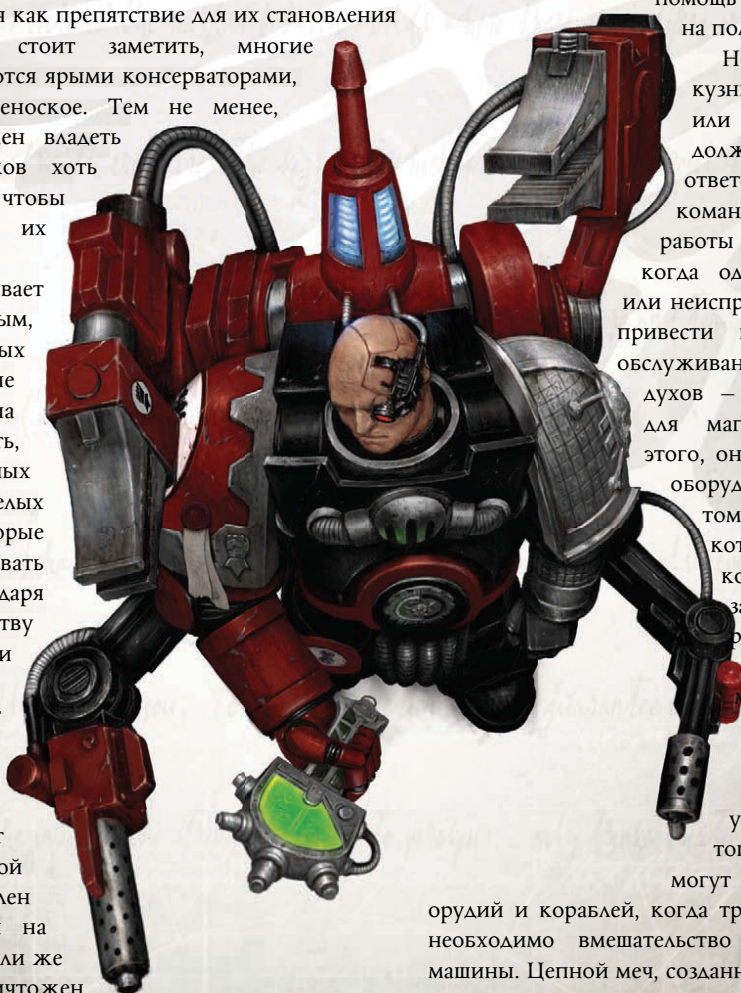
может потребовать многих лет усилий, а все ради того, чтобы определить судьбу одного артефакта и даже неопределённые результаты могут быть предметом больших споров между отдельными магистрами кузни. На протяжении тысячелетий несколько частей «переоткрытых» технологий на основе изученных технологий ксеносов были допущены в арсеналы Караула Смерти и даже сил Империиума в целом. Однако некоторые мастера кузни всегда настроены скептически и только иногда скрепя сердце принимают технологии ксеносов на вооружение. Более радикальные мастера кузни готовы использовать новые идеи, не дожидаясь результатов всестороннего исследования, включая технологии ксеносов в свои творения, не заботясь о чужих опасениях.

Каждая крепость Караула имеет обширные производства для изготовления оружия и брони. В душных, освещённых пламенем залах одинокий магистр кузни управляет сотнями монозадачных сервиторов и савантами-ремесленниками, наблюдая за тем, как они неустанно коуют новые инструменты войны. Чудовищные тигли с жидким металлом бесшумно плывут над головой, готовые излить свое светящееся содержимое в формы и пасти пашин. Искры летят от электро-сварки и точильных камней, работа продолжается без остановки. Не все мастера кузни живут в одной крепости, некоторые бесконечно странствуют между крепостями и станциями Караула, углубляя свои знания, и узнавая новое от собратьев, а также оказывая помощь ликвидационным командам на поле боя.

Неважно, где работает магистр кузни, в недрах крепости караула или под огнём противника, его должность остаётся одной из самых ответственных. Ликвидационные команды полагаются на качество работы магистра кузни в условиях, когда один неразорвавшийся снаряд или неисправный вокс-приёмник может привести к катастрофе. Техническое обслуживание и прославление машинных духов — дело величайшей важности для магистра кузни, но помимо этого, он ведёт учет каждой единицы оборудования в его ведении, в том числе технодесантников, которым поручено обслуживать конкретный механизм и записывать историю прошлых ритуалов.

Величайшая радость для магистра кузни — разрабатывать великолепные доспехи или оружие для Караула Смерти. Хотя сервиторы умеют орудовать молотками и топить печи, а технодесантники

могут заниматься обслуживанием орудий и кораблей, когда требуется создать нечто с нуля, необходимо вмешательство истинного мастера культа машины. Цепной меч, созданный магистром кузни, прорвёт любую богохульную ксено-плоть, а неугасимый огонь плазменных пушек будет жечь священным, испепеляющим огнем. Величайшие герои Караула Смерти часто обращаются к Магистрам кузни, желая получить оружие достойное стать легендой.



ТРЕБОВАНИЯ

Ранг: 4 и выше

Специализация: Технодесантник

Стоимость: 2,000 ОО

СНАРЯЖЕНИЕ МАГИСТРА КУЗНИ

ПИ получает сервосбрую, силовой топор и ремесленный доспех в качестве стандартного снаряжения (см. стр. 26 ОКП **Deathwatch**).

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: МАСТЕР-ОРУЖЕЙНИК

Техножрецы Марса занимают место владык секретных и утраченных технических знаний Империи, хранящими знания о машинах и машинных духах, давно утраченные для большей части человечества. Когда технодесантник проходит обучение на Марсе, он получает часть этих знаний, чтобы лучше служить своему ордену, хотя даже такое обучение – это только верхушка айсберга и самое начало понимания. Магистр кузни сделал следующий шаг и за долгие годы работы с древним оружием и доспехами обрёл поразительные навыки общения с машинами и эмпатию к ним, что позволяет ему использовать механизмы неожиданными и интересными способами, целиком раскрывая потенциал архаичных технологий и упрямых машинных духов. Чтобы отобразить этот уникальный дар, магистр кузни может дать или подавить одно свойство (см. стр. 156 ОКП **Deathwatch**) у стрелкового или холодного оружия. Такое изменение следует задекларировать в начале операции, на этапе подготовки, и будет применяться только к одному предмету, хотя магистру кузни не обязательно владеть им. Эффекты этой способности действуют в течение всей операции (по усмотрению МИ, во время особо длительных или лишённых снабжения операций эта способность может действовать не всё время), сама по себе постоянной не является.

Примечание: Магистр кузни может выбрать только

одно свойство для наделения или подавления.

Магистр кузни может даровать следующие свойства:

- Холодное оружие: Сбалансированное, Оборонительное, Бритвенной остроты, Шоковое.
- Стрелковое оружие: Точное, Гиростабилизированное, Надёжное

Магистр кузни может подавить следующие свойства:

- Холодное оружие: Примитивное, Несбалансированное, Громозакое
- Стрелковое оружие: Перегревающееся, Накачка

Наделение оружия свойством, которым оно уже обладает, не имеет дополнительных эффектов. В случаях, когда наделение или подавление свойства противоречит существующему качеству предмета (например, делает Громозакое Холодное оружие Оборонительным), это не имеет никакого эффекта.

Кроме того, маги кузни также хорошо разбираются в оружии ксеносов, постоянно вступая с ним в контакт в ходе своих операций и изучая его в кузницах. Хотя ни один космический десантник не стал бы намеренно отдавать предпочтение таким проклятым устройствам, магистр кузни не подвергается никаким штрафам за отсутствие нужного таланта Владение оружием, как если бы у него он был. Однако, МИ может решить, что конкретное ксено-оружие слишком редкое или необычное для чтобы у ПИ был шанс его изучить, так что данное правило не работает.

НОВОЕ УМЕНИЕ ГРУППЫ: РЕМЕСЛО (МАГИСТР КУЗНИ)

Боевой брат искусен в изготовлении оружия, доспехов и всех прочих орудий войны. При наличии времени и подходящего оборудования (которое обычно не найти за пределами мира-кузницы или крепости-монастыря ордена) он может создать большую часть базового снаряжения Адептуса Астартес, и отремонтировать самые сложные боевые машины космодесанта. Если ПИ имеет дело с экипировкой астартес игрок может использовать это умение вместо Техпользования.

ТАБЛИЦА 2-8: Улучшения МАГИСТРА КУЗНИ КАРАУЛА СМЕРТИ

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Ремесло (Магистр кузни) †	400	Умение	
Ремесло (Магистр кузни) +10†	400	Умение	Ремесло (Магистр кузни) †
Ремесло (Магистр кузни) +20†	400	Умение	Ремесло (Магистр кузни) +10†
Бронник	500	Талант	Технодесантник
Электрическая поддержка	1,000	Талант	Технодесантник
Энергетический запас	1,200	Талант	Технодесантник
Зов железа	1,200	Талант	Влечение железа, Технодесантник
Светоносный разряд	1,000	Талант	Технодесантник
Механическое облачение	1,000	Талант	Технодесантник
Крепкое телосложение (x2)	1,000	Талант	—
Одарённый (Техпользование)	500	Талант	—
Одарённый (Безопасность)	500	Талант	—
Одарённый (Запретное знание)	500	Талант	—
Плоть слаба 4	1,000	Талант	Плоть слаба 3

†Новое умение группы

ХРАНИТЕЛЬ КАРАУЛА СМЕРТИ

— Кому ты служишь?

— Я служу Спасителю Человечества, защищая благословенный Караул Смерти.

— Кому ты служишь?

— Я служу Трону. Бессмертный Император — мой единственный повелитель!

— Кому ты служишь?

— Я служу Тому, кто восседает на Древней Терре, Тому, где царствие вечно! Твой вопрос бессмыслен!

— Твои мысли выдают неуверенность. Скажи мне правду: кому ты служишь?

— выдержка из допроса командором Караула Рекином Вао просителя на ранг хранителя

Хранители заметнее всего в крепостях Караула; они охраняют области, которые закрыты для обыкновенных боевых братьев, и стоят на страже захваченных ксеносов, запертых в темницах. Даже инквизитор не может пройти мимо хранителя без особого разрешения командора Караула. Хранители пользуются величайшим доверием, ибо они охраняют самые священные и нечестивые вещи, находящиеся в ведении Караула Смерти. Они выполняют священный долг, который в других орденах чаще всего берут на себя библиарии, аптекарии и техномодесантники, однако в рядах Караула Смерти подобных специалистов слишком мало, а возложенных на них задач и так слишком много. Вместо них это бремя ложится на боевых братьев, многие десятилетия прослуживших Караулу. Хранителям поручены всевозможные вещи, важные для Караула Смерти — от заключенных-чужаков, до космических кораблей, перевозящих ликвидационные команды сквозь пустоту.

Хранитель Караула — это, прежде всего, ветеран космодесанта, чрезвычайно одаренный воин, многие годы проведенный на службе. Во многих крепостях, хранители экипированы церемониальным оружием и доспехами, которые со всей очевидностью демонстрируют их статус. Зачастую они вооружены длинными силовыми глефами, двуручными цепными мечами или даже невероятно древними лаз-копьями и облачены в богато украшенные мантии, закрывающих их доспех и оставляя открытыми голову и наплечники. На шлемах их изображен имперский орел или символ Караула Смерти, хитро вкованный в лицевую панель. Под рясами же они носят силовую броню самых ранних и самых почитаемых типов, датируемых днями Великого крестового похода. Оружие и доспехи их в значительной степени украшены эзотерическими печатями и катехизисами на высоком готике.

Ранг хранителя предлагается только тем боевым братьям, чья служба Караулу длинна и безупречна. В этом случае проситель-космодесантник должен будет провести долгое время в молитвах и посте, после чего он предстанет перед командором Караула

и его самыми доверенными советниками. Просителю предстоит пройти долгий и изнурительный суд командора и библиариев, вторгающихся в самые глубокие уголки его разума. Во время исполнения долга хранитель предстанет перед множеством великих соблазнов, и командор обязан установить, верен ли он всеми фибрами своей души Императору и Караулу Смерти.

Не все космодесантники проходят испытание. Разум некоторых из них, не выдержав, погибает и погружается в пучину безумия. В других случаях допрос выявляет недостатки столь глубокие и пагубные, что просители уничтожались, пока их скрытая порочность не распространилась на собратьев. Остальные же могут не показать и намека на предательство, однако не вызовут у командора абсолютной уверенности. Только если испытание пройдено, и командор Караула удовлетворен непоколебимой верностью просителя, тот будет повышен до хранителя.

Во время торжественной церемонии новоназначенный хранитель клянется самыми серьезными и страшными клятвами стеречь секреты, доверенные ему. В конце концов командор Караула надевает на правую руку нового хранителя особый посеребрённый наруч, известный как «клавис», символически и практически связывая его с теми дополнительными обязательствами, которые тот пообещал выполнить. Клавис — это чудесное устройство Тёмной Эры Технологий, которое напрямую соединяется с нервной системой космодесантника и контролирует его жизненные показатели.

Клавис будет действовать, только пока находится у своего избранного носителя (пока тот жив), и ни у кого другого. Во время его смерти или же при попытке снятия, клавис отключится и перестанет работать до тех



пор, пока вновь не проснется от правильных возваний магистра кузни.

Каждый клавис — уникальный и сложный ключ, который настроен на объекты, находящиеся под опекой хранителей. По команде хранителя клавис невидимым излучением и необнаружимыми вибрациями открывает или запечатывает тяжелые магнитные замки и непроходимые экраны-барьеры. Также он позволяет автоматическим системам защиты идентифицировать своего носителя как «друга» и отключаться, если тот находится в охраняемой зоне. На борту корабля клавис открывает доступ к командной часовне и показывает движение машинных духов внутри неё, которое необходимо знать, чтобы провести обряды активации.

Хотя клавис — это реальный и символический инструмент, даруемый хранителю, это всего лишь часть того, что необходимо космодесантнику для исполнения своих обязанностей. Хранитель обязан знать множество секретных паролей и тайных фраз силы; он должен быть мастером проведения правильных обрядов открытия и закрытия охраняемых мест и надлежащие молитвы находящимся на его попечении духам войны. Хранитель посвящён во многие

мистерии, связанные с объектом его обязанностей, и будет знать о нём больше, чем любой другой космодесантник. Его часто призывают в качестве советника относительно тех вопросов, которые изучал последние годы, и, в конце концов, на его долю может выпасть подготовка своего преемника.

Различные хранители могут исполнять самые разнообразные обязанности. Наиболее воинственным из них часто поручают заточать и стеречь пленных чужаков, которых держат в крепости Караула для допроса и вивисекции. Они будут изучать у апотекариев и инквизиторов специальные методы сдерживания и усиления боли, чтобы лучше контролировать своих узников, а также подробную информацию об уходе за ними и кормежке, чтобы те не сдохли раньше времени. Хранители, происходящие из орденов, которые известны своим опытом в космических баталиях и управлении кораблями, чаще всего будут поставлены во главе скоростных ударных кораблей, дабы использовать свои знания в пустотных сражениях. Хранители кораблей берут на себя серьёзную ответственность по успешной доставке и возвращению

Таблица 2-9: Улучшения Хранителя Караула Смерти

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Обаяние	200	Умение	—
Обаяние +10	200	Умение	Обаяние
Обаяние +20	200	Умение	Обаяние +10
Командование	400	Умение	—
Командование +10	400	Умение	Командование
Командование +20	400	Умение	Командование +10
Шифры (Имперские коды)	200	Умение	—
Обман	400	Умение	—
Оценка	400	Умение	—
Оценка +10	400	Умение	Оценка
Вождение (Любое)	800	Умение	—
Вождение (Любое) +10	800	Умение	Вождение (Любое)
Навигация (Звёздная)	400	Умение	—
Навигация (Звёздная) +10	400	Умение	Навигация (Звёздная)
Навигация (Звёздная) +20	400	Умение	Навигация (Звёздная) +10
Пилотирование (Любое)	800	Умение	—
Пилотирование (Любое) +10	800	Умение	Пилотирование (Любое)
Пилотирование (Любое) +20	800	Умение	Пилотирование (Любое) +10
Тактика (Орбитальное десантирование)	200	Умение	—
Избранный представитель†	1,000	Талант	Общительность 30
Дальновидность	500	Талант	Интеллект 30
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	1,000	Талант	Общительность 50+, Связи (Адептус Астартес)
Хорошая репутация (Имперский Флот)	1,000	Талант	Общительность 50+, Связи (Имперский Флот)
Хорошая репутация (Имперская Гвардия)	1,000	Талант	Общительность 50+, Связи (Имперская Гвардия)
Связи (Адептус Астартес)	500	Талант	Общительность 30+
Связи (Имперский Флот)	500	Талант	Общительность 30+
Связи (Имперская Гвардия)	500	Талант	Общительность 30+
Крепкое телосложение (x2)	1,000	Талант	—

†Новый талант

ликвидационных команд. Подобные обязательства требуют точно выверенного баланса расчёта и смелости, и некоторые из этих хранителей благодаря своим умениям в данной области заслужили немалую славу в Карауле Смерти.

Космодесантники научного или религиозного склада ума скорее всего будут назначены на посты хранителей, отвечающих за инфо-хранилища и логические машины, в которых содержатся ксенознания. Подобная информация слишком опасна, чтобы к ней был открыт свободный доступ, но решающее значение в обязанностях хранителя имеет понимание того, когда охраняемое им знание может пригодиться.

В некоторых регионах на станциях Караула должен постоянно кто-то находиться из-за страшной по своей природе угрозы, которые они охраняют. Подобные обязанности даруются только самым стойким хранителям, которые, как считается, смогут выдержать психологическое воздействие, оказываемое десятилетиями одинокого бдения на самой грани безумия. Самые доверенные хранители же охраняют орудия судного дня, как имперские, так и чужацкого происхождения, запёртые в хранилищах и оружейных Караула Смерти.

Несмотря на столь значительную ответственность, хранители Караула не освобождаются от миссий в составе ликвидационной команды, и это их полностью устраивает. Особые знания, полученные хранителем во время исполнения своего долга, могут отдавать успешное выполнение задание от его провала. Когда он покидает свой пост, чтобы участвовать в миссии, то ритуально снимает свой клавиш и отдаёт его на попечение магистра кузни до своего возвращения.

Преимущества, которые хранитель может дать своей ликвидационной команде, многочисленны и разнообразны. Например, запретные знания, почерпнутые им из древних когитаторов, могут оказаться бесценными для команды, расследующей малопонятную угрозу. Или же боевой брат с опытом работы в качестве хранителя темницы может быть необходим для захвата живых ксенообразцов. Для жизненно важной миссии хранитель корабля даже может передать управление судном своим подчинённым, чтобы самому сопровождать ликвидационную команду на поверхность. С земли он может направлять орбитальные бомбардировки и устанавливать маяки, чтобы обеспечить быстрое развертывание или эвакуацию сил Караула Смерти.

ТРЕБОВАНИЯ

Ранг: 5 и более

Прочее: Общительность 40+

Стоимость: 3,000 ОО

СНАРЯЖЕНИЕ ХРАНИТЕЛЯ КАРАУЛА СМЕРТИ

ПИ получает клавиш (см. стр. 146) силовое оружие по своему выбору (силовой меч, силовой топор) и в качестве стандартного снаряжения (см. стр. 26 ОКП Deathwatch).

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: СВЯЗАННЫЙ КЛЯТВОЙ

Хранитель занимает особое место в рядах Караула Смерти, так как имеет прямой контроль над некоторыми наиболее ценными активами и доступ к некоторым наиболее важным секретам. Прежде чем его даже рассмотрят на такую роль, боевой брат должен стяжать немалую славу и доказать неизменную преданность ордену. Он также должен пройти длительный процесс клятв и испытаний, чтобы никогда не выдавать секреты Караула Смерти, даже под самыми страшными пытками. Этот обязательный процесс оказывает следующее влияние на всех, кто носит титул хранителя:

- **Закрытая книга:** Хранитель получает +30 к попыткам сопротивляться контролю разума, например с помощью телепатических способностей. Кроме того, если в обычных условиях эффекту контроля разума сопротивляться нельзя, ПИ может потратить очко Судьбы, чтобы сделать **серьёзную (+0) проверку Силы Воли**, при успехе он игнорирует эффект.
- **Чужацкое ведьмовство:** Хранителю часто приходится иметь дело с опасными и губительными ксеносами, так что его разум защищён от этой мерзости. Всякий раз, когда ксено-враг использует умение или способность, которые вынуждают Хранителя совершить Встречную проверку Силы Воли или Общительности (за исключением психосил), Хранитель автоматически выигрывает с одной степенью успеха.
- **Безукоризненный:** Знающие о ранге Хранителя будут уважать его положение и оказывать доверие. Имея дело с НИП, Хранитель улучшает их отношение (см. стр. 315 ОКП Deathwatch) на две ступени. Это автоматически применяется при общении с членами Караула Смерти и может применяться к другим организациям по усмотрению МИ.

НОВЫЙ ТАЛАНТ: ИЗБРАННЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ

Перед посторонними боевой брат представляет свой орден, Караул Смерти или Адептус Астартес и считается “лицом” своей организации. В то время как все боевые братья рассматриваются как представители космических десантников, этот талант дарует уважение и силу имперской военной машины. Когда боевой брат имеет дело с другими имперскими фракциями, он получает право говорить от имени своей организации и заключать сделки от её имени. В дополнение к ролевым преимуществам боевой брат получает +10 ко всем проверкам Общительности при взаимодействии с имперскими властями и может (с согласия МИ) потратить очко Судьбы, чтобы получить мгновенную и полную поддержку местного НИП или военного подразделения.

ДЕСАНТНИК-ЛИКВИДАТОР КАРАУЛА СМЕРТИ

«Я прекрасно понимаю, что вы запросили роту Адептус Астартес, полки Имперской Гвардии, Легио Титаника и поддержку флота. Но, тем не менее, ваша ксенопроблема не требует вмешательства таких сил. Вам нужен всего лишь один воин в правильном месте и в правильное время.»

— ответ десантника-ликвидатора Якуса синдикам Куольма

Не каждый ксенокризис требует вмешательства целой ликвидационной команды, но многие, казалось бы незначительные, инциденты могут быть предвестниками более серьезной угрозы, и было бы безрассудно их игнорировать. Ввиду этих обстоятельств, капитан Караула может принять решение отправить одного брата, специально обученного для одиночных операций «десантника-ликвидатора», который найдёт и уничтожит проблему, или же вызовет подмогу, если это будет действительно необходимо.

Особенность десантников-ликвидаторов в том, что они не признают надёжную огневую поддержку, на которую опираются их боевые братья, и в первую очередь прибегают к хитрости и методам скрытного проникновения, освоенными ими ещё в бытность новобранцами. Лучшие десантники-ликвидаторы Караула зачастую выходят из сержантов разведчиков, прошедших некоторую дополнительную подготовку, но, если потребуется, этими специалистами могут стать любые представители Караула Смерти. Во многих отношениях для него важнее независимое мышление и огромная сила духа, чем исключительные навыки скрытного перемещения. Десантник-ликвидатор должен обладать правильным темпераментом, чтобы долгое время работать в отрыве от своих братьев и священных принципов ордена.

Большинство космодесантников ведёт уединённый образ жизни в стенах своей крепости-монастыря. Их контакт с внешним миром ограничивается лишь войной и общением с людьми, которые случайно встречаются им на поле боя. Десантник-ликвидатор, напротив, должен взаимодействовать с имперскими властями и силовыми структурами и нередко выступать в роли главного представителя Караула Смерти или военного советника планетарного губернатора, а, возможно, и руководителя групп адептов.

Десантники-ликвидаторы живут рядом с теми, кого, в конечном счёте, и должны защищать, разделяют их испытания и смотрят на мир их глазами. Во время своих миссий десантник-ликвидатор наживает множество друзей и врагов и слышит истории, которые никогда не достигнут стен крепости Караула. Он может принимать участие в событиях, которые напрямую не входят в компетенцию Караула Смерти, но, тем не менее, сильно влияют на безопасность Империи. Таким образом, стоящий особняком Караул Смерти имеет тайную связь с теми, кого обязался защищать, даже тогда, когда сам он несёт дозор на границе между человечеством и окружающей его тёмной

безаной.

С практической точки зрения, самым сложным испытанием для десантника-ликвидатора является безопасное путешествие среди звёзд, так как Караул Смерти очень редко может выделить им корабли для их перемещения к пункту назначения. Межзвёздные суда столь редки и ценны, что даже слово космодесантника не в силах повлиять на их курс. Более воинственные боевые братья порой считают целесообразным захватить какой-нибудь пиратский корабль, силой заставить его команду подчиниться, а в конце путешествия расправиться с ней. Однако для десантников-ликвидаторов, готовых мыслить шире, существуют и менее радикальные варианты. Например, они могут путешествовать на борту боевых кораблей Имперского Флота или на судах вольных торговцев, а также на время присоединиться к свите инквизитора, если будут готовы служить под его руководством. Для того, чтобы достичь своего пункта назначения, им придётся воспользоваться несвойственным смирением, просить, а не требовать, и по пути предлагать свою помощь в делах торговли.

Возможность получить доступ к знаниям и опыту космодесантника только приветствуется большинством имперских властителей, досаждающих боевому брату своими расспросами в погоне. Особые навыки десантника-ликвидатора открывают целый сонм возможностей, недоступных ранее вольным торговцам и даже инквизиторам. Вход в игру нового неизвестного и могущественного игрока может иметь неоценимое значение для их планов. А транспортировка в неизвестное место, которую может попросить космодесантник — небольшая плата за его помощь.



Самые скептические властители считают, что образ десантника-ликвидатора, исполняющего роль дипломатического посланника как минимум лицемерен, а как максимум – откровенная ложь. Он все ещё остаётся космодесантником – нечеловечески быстрым и сильным воином, обученным высшим искусствам войны.

Некоторые обвиняют десантников-ликвидаторов в шпионаже и убийствах, исполненных по приказу командора Караула, ведь они – независимые и никем не контролируемые агенты таинственной организации, обладающей репутацией уничтожителя целых миров. Весть о появлении этих боевых братьев многими воспринимается с огромной тревогой, как неприкрытый намёк на то, что вестники смерти рядом.

Десантники-ликвидаторы часто отказываются от силовой брони и используют нестандартное вооружение, что-нибудь более незаметное, чем священный болтер и праведный цепной меч. Боевые братья утверждают, что таким образом отдают дань практичности, ведь они, как правило, работают в среде, не предназначенной для человека в доспехах, а скрытное оружие нужно лишь для того, чтобы смягчить их пугающий и воинственный вид. Следует отметить, что такие несравненные воины приспосабливаются к подобным обстоятельствам, оттачивая скрытность передвижения и навыки рукопашного боя до таких исключительных высот, что в случае каких бы то ни было проблем и так могут быстро и тихо убить кого угодно.

Тем не менее, эти параноидальные нападки все же имеют под собой некоторые основания. Порой десантники-

ликвидаторы поворачивали своё оружие против тех, кто предлагал им помощь, и даже уничтожали изнутри целые общины под предлогом разложения в их рядах. Какие из этих событий произошли в результате простых совпадений и спонтанных действий, а какие явились следствием тщательно рассмотренного приказа командора Караула, установить невозможно. Ответ Караула Смерти храбрецам, осмелившимся бросить подобные обвинения, прост: тем, кто не имеет дела с чужаками, нечего бояться.

Зачастую десантников-ликвидаторов посылают на задания втайне от братьев, а иногда даже от самих себя. Библиариум и апотекарион при помощи психических блоков и гипнообработки превращают разум космодесантника в хранилище самых секретных данных. Тайные приказы и сообщения, которые капитан Караула не может доверить даже астропатам, могут быть заложены глубоко в подсознании десантника-ликвидатора, дабы он доставил их в другую крепость Караула. Осознанно или неосознанно он может перевозить реликвии или другие важные предметы, которые необходимо передать из рук в руки сугубо конкретному человеку. Им может быть приказано охранять определённое лицо, в то время как самим десантникам будет внушено, что по первому же приказу его будет необходимо устранить на месте. Ходят слухи, что эти загадочные космодесантники Караула Смерти даже имеют дело с чужаками – подвиг, ради которого их, несомненно, подвергают самым радикальным видам гипновнушения.

Таблица 2-10: Улучшения Десантника-ликвидатора Караула Смерти

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Скрытность	400	Умение	—
Скрытность +10	400	Умение	Скрытность
Скрытность +20	400	Умение	Скрытность +10
Обман	400	Умение	—
Обман +10	400	Умение	Обман
Обман +20	400	Умение	Обман +10
Дознание	400	Умение	—
Дознание +10	400	Умение	Дознание
Обыденное знание (Любое)	400	Умение	—
Обыденное знание (Любое) +10	400	Умение	Обыденное знание (Любое)
Учёное знание (Астромантия)	400	Умение	—
Слежка	400	Умение	—
Слежка +10	400	Умение	Слежка
Бесшумный шаг	400	Умение	—
Бесшумный шаг +10	400	Умение	Бесшумный шаг
Бесшумный шаг +20	400	Умение	Бесшумный шаг +10
Языкознание (Любое)	200	Умение	—
Выживание	400	Умение	—
Выживание +10	400	Умение	Выживание
Хорошая репутация (Любое)	2,000	Талант	Общительность 50, Связи (аналогичная группа)
Связи (Любое)	1,000	Талант	Общительность 30
Полиглот	500	Талант	Интеллект 30, общительность 30
Крепкое телосложение (x2)	1,000	Талант	—
Сеть связей†	3,000	Талант	Общительность 45, Связи (Любое)
†Новый талант			

ТРЕБОВАНИЯ

Ранг: 1 или выше

Прочее: Общительность 40+, не может быть Технодесантником или Апотекарием

Стоимость: 1,000 ОО

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: КОМАНДА ИЗ ОДНОГО

Задача десантника-ликвидатора такова, что он редко воюет бок о бок со своими боевыми братьями. Обычно он работает в одиночку или в компании могущественных членов Имперiums, таких как инквизиторы, вольные торговцы или техномагосы. Благодаря этому, десантник-ликвидатор учится быть более находчивым, создаёт собственные боевые техники и сражается как ликвидационная команда из одного человека. Эта уникальная способность позволяет десантнику-ликвидатору входить в режим отряда (см. стр. 214 ОКП **Deathwatch**) без поддержки другого боевого брата. Боевой брат генерирует и использует свою Сплочённость в обычном режиме, хотя он не получает бонусных очков Сплочённости за умение Командование, но ему не нужно находиться в радиусе поддержки другого боевого брата, чтобы войти в режим отряда или поддерживать его.

В режиме отряда десантник-ликвидатор может использовать следующие (и только следующие) способности режима отряда: Болтерный штурм, Окопаться!, Кинжальный огонь, Громовой натиск и Перегруппировка.

НОВЫЙ ТАЛАНТ: СЕТЬ СВЯЗЕЙ

За время своих путешествий боевой брат вступил в контакт с десятками различных организаций и частных лиц со всего Имперiums. Учитывая подвиги и запоминающуюся внешность (мало кто забывает встречу с астарес) НИП мог слышать о ПИ задолго до личной встречи. Всякий раз, когда боевой брат впервые встречает НИП (но не космодесантника), он должен сделать бросок 1к10. Если результат равен или меньше бонуса Общительности ПИ, то НИП слышал о нём (у добру или худу) и боевой брат получает +10 по всем проверкам Общительности при работе с НИП или его организацией. По усмотрению МИ, репутация может также иметь другие последствия в зависимости от прошлых действий боевого брата.

Этот бонус суммируется с другими бонусами Общительности от таких талантов, как Связи и Хорошая репутация.

ДЕСАНТНИКИ-ЛИКВИДАТОРЫ В «DARK HERESY» И «ROGUE TRADER»

Такие ПИ идеально подходят для совместной работы с инквизиторами и вольными торговцами. Во время путешествия к месту назначения десантник-ликвидатор может провести значительную часть своего времени с ними, и тем самым оказать помощь во многих приключениях, чем бы они ни занимались. Но всё же, боевые братья далеки от окружающих (ведь они, прежде всего, астарес), и, как правило, преследуют собственные цели. МИ должны с

ИЗБАВИТЕЛЬ БЕРСИТОРА

Мир Берситор расположен в Орфейском клине. Во время первого контакта сил крестового похода с планетой на неё был отправлен боевой брат, который должен был разобраться с неизвестной ксеноугрозой, захватившей руины главного улья. Хроинисты расходятся во мнениях: были ли это авангардные организмы флота-улья Дагон, или же незарегистрированная ранее ксеноформа. Тем не менее, десантник-ликвидатор видимо оказался способен в одиночку зачистить руины города-улья, так как всего через несколько недель после его отбытия, Имперiums начал переселение этого мира.

осторожностью позволять игрокам вводить десантников-ликвидаторов в «**DARK HERESY**» или «**ROGUE TRADER**», ведь они намного могущественнее (особенно на поле боя), чем обычный персонаж. Тем не менее, при правильных обстоятельствах и в умелых руках, он может сделать кампанию еще более интересной и захватывающей.



КАПИТАН КАРАУЛА СМЕРТИ

"Тебе будет сопутствовать слава. В триумфе они будут выкрикивать твоё имя."

"Тебе будет сопутствовать бремя. Потерпев поражение, они будут звать к тебе о помощи."

"Сто братьев будут тебе клинком, готовы сразить врагов Императора."

"Веди их с тестью. Будь достоин вверенного божественного инструмента."

"Обруши гнев Его на врагов Человечества и отринь все искушения."

"Сделай это, и когда предстанешь перед Троном, сможешь поднять голову и сказать: 'Я не боялся руководить'."

— выдержка из Апокрифа зонов, стих III

Обычно орден космического десанта состоит из десяти отдельных рот, каждой из которых командует капитан. Капитаны рот — выдающиеся лидеры, чей опыт сражений уступает только познаниям самого магистра. Капитаны ордена посвящаются в величайшие тайны своего ордена и дают самые ужасные клятвы, так что когда придет время выбирать нового магистра, он, скорее всего, будет из их рядов. Помимо того, что они ведут своих космических десантников в бой, каждый капитан имеет титул и обязанности в ордене и родном мире, такие как мастер флота или страж храма.

Капитан космического десанта должен быть выдающейся личностью. Он должен быть подлинным знатоком Кодекса Астарес и проявить себя как проницательный тактик, не теряющий головы в гуще любого сражения. Он должен быть дипломатом и достойно представлять орден перед имперскими властями. Он должен быть харизматичным героем, способным завоевать доверие и уважение боевых братьев как в триумфе, так и в невзгодах. Под командованием капитана рота космодесантников может сокрушить, казалось бы, непреодолимые препятствия, а храбрость и сила каждого астарес увеличивается во сто крат, когда координируется свирепой тактической проницательностью их лидера.

Командовать сотней ангелов Императора — это огромная ответственность. Атака целой роты Адептус Астарес может опустошить зону боевых действий или хирургически точно уничтожить конкретную цель, выбор которой также является долгом капитана. Сопутствующий ущерб может быть неизбежным или даже желательным; а жертвы среди гражданского населения часто будут неизбежны. Космические десантники без колебаний пожертвуют собой во имя победы, но решение о том, когда, где и как эта жертва будет принесена остаётся за капитаном. Минутное высокомерие может привести к катастрофе, которая обескровит роту на сотню лет, но любая победа требует смелости, храбрости и агрессивности. Планируя битву капитан обязан взвесить все эти факторы и может спросить советников, но бремя решения он должен нести в одиночку.

Чтобы командовать ротой космического десанта в бою требуется решительный и часто безжалостный командир. Неослабевающее рвение боевых братьев — одно из сильнейших преимуществ астарес, и его необходимо использовать в полной мере. Когда враг устанет, космические десантники должны атаковать с удвоенной яростью. Отступающие враги должны быть сокрушены и обращены в бегство, так чтобы их опорные пункты уничтожены, а оборонительные линии обойдены, прежде чем они смогут перегруппироваться. Капитан космического десанта перехватит инициативу и удержит её, организуя нарастающее крещендо кровопролития, которое разнесёт вражеские силы на ошеломленные осколки.

Капитан космодесанта может снискать великую славу себе и своей роте, войдя в анналы истории ордена как прославленный герой. Капитан командует с передовой, его слова и поступки вдохновляют могучих воинов, находящихся под его командованием. Кроме того, для получения уважения столь могучих воинов, необходимо превзойти их в мастерстве владения клинком и болтером. Боевые братья часто героизируют своего капитана, что создаёт непоколебимые взаимные узы верности и доверия.

Капитаны космического десанта достаточно проницательны, чтобы понять необходимость Караула Смерти. Когда приходит их время, они спокойно отбрасывают желание остаться и со смирением начинают бдение. Караул Смерти традиционно сохраняет за поступившими на службу капитанами роль командира роты, но большинство капитанов отказываются принимать такую высокую должность, пока не заслужат её снова. Таким образом,

покрытый шрамами герой тысячи сражений вступит в ликвидационную команду в качестве простого боевого брата и будет исполнять приказы того, кто может быть на несколько веков младше.

За смирением такого подхода кроется гордость и мудрость. Капитан Караула Смерти должен научиться путям нового вида войны, тайных сражений на сотне фронтов, где важнейшую роль играют действия горстки астерос. Методы, тактика



и цели Караула Смерти лучше всего изучаются в полевых условиях, так что капитан космодесанта будет сражаться бок о бок со своими боевыми братьями, чтобы изучить их способы ведения боя, прежде чем взять на себя командование.

Однако, капитанами Караула Смерти становятся и рядовые боевые братья, героически проявивших себя в ликвидационных командах и завершившие несколько бдений. Особо опытный охотник на ксеносов может быть неоднократно призван на службу в Караул Смерти. В конце концов, столь знаменитому боевому брату может быть предоставлена честь принять звание капитана Караула и возглавить ликвидационные команды, в составе которых он так долго сражался.

Требования, предъявляемые к капитану Караула Смерти, сильно отличаются от требований регулярного ордена. Капитан Караула Смерти обычно назначается ответственным за несколько ликвидационных команд и получает стратегические указания от командора Караула. Помимо этого, а также советов от капелланов и библиариев, Капитан Караул волен определять цели операций и организовывать свои ликвидационные команды любым желаемым образом. Он отвечает за каждую деталь набора, обучения, оснащения и развёртывания своих бойцов. Кроме того, его священный долг — записывать их боевые подвиги и, по возможности, возвращать останки павшего боевого брата родному ордену со всеми подобающими почестями.

Маловероятно, что в подчинении капитана Караула когда-либо будет целая сотня боевых братьев, более вероятно обратное — горстка доступных космических десантников будет разбросана по обширной территории, поднадзорной крепости Караула. Капитан Караула должен научиться наилучшим образом использовать постоянно изменяющийся список боевых братьев из разных орденов, чтобы собрать наиболее эффективные команды для успешного завершения операций.

Большая часть времени капитана Караула занимает бесконечный анализ данных и закрытый консультациями с библиариями и инквизиторами в попытке определить, когда и где необходимо вмешаться. Очень редко он может позволить себе роскошь планирования полноценных кампаний. Куда чаще капитан Караула занимается

СТАНОВЛЕНИЕ КАПИТАНОМ

Если ПИ получает продвинутую специализацию Капитан Караула, предполагается, что он по умолчанию является лидером ликвидационной команды, если только на миссию не отправляется инквизитор или сам командор. Это означает, что в большинстве ликвидационных команд будет только один капитан. МИ должен учесть это, прежде чем давать разрешение на получение этой специализации. Кроме того, у Капитанов Караула есть много забот и обязанностей, в том числе выступать в качестве связующего звена с Инквизицией, информировать ликвидационные команды о задачах операции и следить, чтобы каждый боевой брат был оснащён для выполнения поставленной задачи. Следует помнить, что использование этой продвинутой специализации должно быть классным и забавным элементом игры; её не следует использовать в качестве предлога для командования другими ПИ, а следовательно и игроками!

сортировкой множества ксено-угроз, терзающей вверенную территорию. Обычно лучшее, что он может сделать, это скоординировать точечные удары ликвидационных команд, чтобы вывести врага из равновесия, и сокрушающие атаки других вооружённых сил Империи, которыми необходимо манипулировать втайне.

Капитан Караула часто берёт на себя личное командование важнейшими операциями, особенно если задействовано несколько ликвидационных команд или необходимо достижение нескольких целей. Даже безоружный капитан Караула — по-настоящему смертоносный противник, но тот, кто вооружён древним оружием и запрещённым снаряжением, доступным Караулу Смерти, воистину ужасен. Под его умелым контролем разнообразные ликвидационные команды работают с плавной эффективностью хорошо смазанного болтера. Непобедимые крепости и несокрушимые боевые машины — лишь разминка для острого ума капитана Караула. Даже самые сильные армии могут быть разорваны на части и разгромлены ликвидационными командами ещё до того, как узнают о нападении.

Когда капитан Караула обнаруживает слишком серьёзную угрозу ксеносов, он обязан официально предупредить ближайших имперских командиров. Если имперский ответ окажется слабым или неэффективным, то Караул Смерти может вмешаться напрямую и радикально уничтожить врага, ибо имеет право, обязанность и возможность истреблять миры. Там, где обычные средства защиты терпят неудачу, капитану Караул, возможно, придётся с сожалением отдать приказ о полном уничтожении планеты, жертвуя миллиардами невинных, чтобы защитить другие миры.

Нередко имперские губернаторы умоляют капитана Караула взять на себя командование планетарной обороной в случае вторжения ксеносов. Это мудрый выбор, ведь мастерство и рвение выжмут всё даже из самых слабых сил планетарной обороны. Но это и безжалостный выбор, поскольку капитан Караула без колебаний превратит весь мир в склеп для захватчиков, выжженное поле боя, заваленное бесчисленными мертвецами. Главная задача капитана Караула — истребление ксеносов, а защита мира и его населения в лучшем случае желательна.

Столь ужасная задача также является самой большой потенциальной опасностью для капитана Караула. Обычные черты характера космического десантника — гордость и свирепость, как и подобает такому могучему воину. Но в этих чертах могут зародиться семена проклятия. Чрезмерная гордость может превратиться в высокомерие и нарциссизм; чрезмерная свирепость может породить жажду крови и безумие. Капитан Караула может приказывать сжечь целые миры одним словом и уничтожить целые народы, не опасаясь порицания. Соблазн злоупотребить такой властью, часто из самых чистых побуждений, может быть очень соблазнительным.

В вечной битве с ксеносами есть определённая мрачная безнадежность, ведь невозможно победить в войне против галактики, полной врагов. Уверенность в том, что любую ксено-угрозу надлежит немедленно атаковать всеми доступными средствами, является формой скрытого безумия, которое капитан Караула должен научиться сдерживать. По правде говоря, адамантый, защищающий плоть капитана Караула Смерти, слаб и хрупок по сравнению с несокрушимой сталью, в которую ему необходимо превратить свою душу.



ТРЕБОВАНИЯ

Ранг: 5 и более

Прочее: Слава 60+, Командование +20, крук терминатус, должен отличаться лидерскими способностями как минимум в одной операции.

Стоимость: 3,000

СНАРЯЖЕНИЕ КАПИТАНА КАРАУЛА СМЕРТИ

ПИ получает цепной меч в качестве стандартного снаряжения (см. стр. 26 ОКП **DEATHWATCH**) (если в его стандартном снаряжении уже есть цепной меч, он заменяется на цепной меч исключительного качества).

Кроме того, если капитан Караула заслужил почесть «Железный нимб» (см. стр. 211), он также получает защитное поле «Железный нимб» в качестве стандартного снаряжения.

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: КОМАНДОВАНИЕ И КОНТРОЛЬ

Космические десантники — исключительно качественные ударные войска, хорошо обученные и чрезвычайно организованные. Большая часть организации, конечно, ложится на плечи их командиров, таких как капитаны Караула Смерти, которые используют все свои знания о войне и логистике для обеспечения быстрого и успешного завершения операций. Чтобы отобразить громадный опыт и знания, ПИ Капитаны Караула Смерти, назначенные лидерами отряда (см. стр. 257 ОКП **DEATHWATCH**), могут использовать одну из следующих способностей. Игрок должен выбрать, какую способность он хочет использовать на этапе подготовки к операции, и не может изменить выбор позднее.

- **Идеальная тактика:** Собрав и проанализировав огромный массив данных о предполагаемой цели, боевой брат получает представление о намерениях врага. ПИ может перебросить [бонус Интеллекта] проверок Тактики в ходе операции. Эти проверки должны быть напрямую связаны с его ликвидационной командой и их действиями на поле боя. Кроме того, эта способность позволяет всем членам ликвидационной команды [бонус Интеллекта]

ТАБЛИЦА 2-11: УЛУЧШЕНИЯ КАПИТАНА КАРАУЛА СМЕРТИ

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Обаяние	200	Умение	—
Командование	200	Умение	—
Командование +10	200	Умение	Командование
Командование +20	200	Умение	Командование +10
Запретное знание (Адептус Астартес)	400	Умение	—
Запретное знание (Адептус Астартес) +10	400	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес)
Запретное знание (Адептус Астартес) +20	400	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес) +10
Запретное знание (Инквизиция)	400	Умение	—
Запретное знание (Легионы-предатели)	400	Умение	—
Учёное знание (Кодекс Астартес)	400	Умение	—
Учёное знание (Кодекс Астартес) +10	400	Умение	Учёное знание (Кодекс Астартес)
Учёное знание (Кодекс Астартес) +20	400	Умение	Учёное знание (Кодекс Астартес) +10
Учёное знание (Тактика Импералис)	400	Умение	—
Учёное знание (Тактика Импералис) +10	400	Умение	Учёное знание (Тактика Импералис)
Учёное знание (Тактика Импералис) +20	400	Умение	Учёное знание (Тактика Импералис) +10
Тактика (Любая)	400	Умение	—
Тактика (Любая) +10	400	Умение	Тактика (Любая)
Тактика (Любая) +20	400	Умение	Тактика (Любая) +10
Аура власти	1,000	Талант	Общительность 30
Боевое чутьё	500	Талант	—
Командирское присутствие†	1,500	Талант	—
Мастер-оратор	500	Талант	Общительность 30
Крепкое телосложение (x2)	1,000	Талант	—

†Новый талант

раз автоматически входить в режим отряда, также на время операции.

- **Максимальный приоритет:** Подчёркивая критичность операции Капитан Караула Смерти запрашивает дополнительные ресурсы. Боевой брат получает [1к10 x бонус Интеллекта] очков Реквизиции для своей ликвидационной команды, которые он может разделить между боевыми братьями по своему усмотрению.
- **Несравненная слава:** Используя логистическую смекалку, Капитан Караула Смерти добывает труднодоступные ресурсы или редкое снаряжение. В течении этой операции все члены ликвидационной команды, включая самого Капитана, считаются имеющими уровень Славы на единицу выше (т.е. Уважаемый боевой брат считается Заслуженным и т. д.).
- **Дополнительная поддержка:** Капитан Караула Смерти запрашивает подкрепление, которое отвлекает или атакует врага, ослабляя давление на боевых братьев. Это оцифровывается в [2к10 x бонус Интеллекта] Очках ликвидации, которые ПИ может применить к любой задаче операции, облегчая работу своей команде.
- **Несокрушимый дух:** В решающий момент Капитан Караула Смерти может поднять боевой дух своих людей, используя ауру прирождённого командира, чтобы побудить их к большим усилиям. Один раз в ходе операции Капитан Караула Смерти может восстановить [1к10 + бонус Общительности] очков Сплочённость своей команды. Это можно сделать

в любое время и считается Свободным действием. Сплочённость ликвидационной команды не может подняться выше нормального максимума.

НОВЫЙ ТАЛАНТ: КОМАНДИРСКОЕ ПРИСУТСТВИЕ

Некоторые космические десантники рождены для величия и сияют даже среди своих боевых братьев. Эти могущественные и харизматичные личности неизменно получают повышения и в конечном итоге командуют в битвах, где их природные способности могут быть использованы с наибольшим эффектом, а они сами могут стяжать полагающуюся славу. Боевой брат с таким талантом сразу двумя врождёнными способностями: талантом командовать и выдающимися лидерскими качествами, окутывающим его аурой благоговения. Талант имеет два эффекта: первый заключается в том, что для проверок Общительности боевой брат может использовать Силу вместо Общительности. Второй заключается в том, что боевой брат боевой брат никогда не получает штраф на проверку Общительности более -20 (в том числе при использовании Силы вместо Общительности).



ВETERАН ПЕРВОЙ РОТЫ

"Потитай орден до последнего вздоха, а в последнем бою создай легенду, которая будет звонать сквозь века! Силою иди вперёд, знай, что братья молятся за тебя и следят за каждым твоим поступком. Заслужи славу, которая останется в анналах ордена, когда все мы превратились в прах. Мы — Первая рота, доли лучших ангелов Императора. Пусть враг опасен, мы опаснее его. Враг трепещет перед нашими приходами и знает, что гибель близка".

— ветеран-сержант Морант из Оскорбителей во время третьей осады Куанкора

Караул Смерти формально не разделён на роты, как это принято в регулярных орденах. Единственной тактической единицей является ликвидационная команда, которая может менять свой состав от миссии к миссии по приказу капитана Караула. Более высокий уровень организации, был бы громоздким и бессмысленным, поскольку члены Караула Смерти разбросаны по всей галактике и занимаются тысячей несвязанных операций. Тем не менее, в рядах Караула Смерти есть ветераны первой роты, начавшие бдение уже побывав в тысяче войн. Крайне редко космический десантник обретает такую репутацию в Карауле Смерти, что за рвение и чистоту ему присваивается звание и привилегии ветерана первой роты. Когда боевой брат возвращается в родной орден, редко бывает, чтобы магистр не признал эту честь, при первой возможности переведя его в первую роту.

Согласно предписаниям Кодекса Астартес, первая рота ордена является ветеранской. Она состоит из самых героических, храбрых и надёжных боевых братьев, закалённых ветеранов, доказавших свою храбрость в сотнях конфликтов, от рейдов уровня отделения, до полномасштабных крестовых походов. Большая часть воинов первой роты были ветеранами-сержантами в собственной роте, но акты исключительного мужества иногда могут привести к тому, что в первую роту будут приняты даже вчерашние новобранцы. Такое повышение в немалой степени является авансовым и прежде чем ветераны по настоящему примут в свои ряды новичком, им придётся совершить немало подвигов.

Прежде чем перевести боевого брата в первую роту, магистр ордена и его старшие советники тщательно проверят каждого кандидата и их доблестные поступки. Членам первой роты будет доверено множество драгоценных тайн, скрытых от других боевых братьев, а также священные артефакты несравненной ценности. Более того, члены первой роты служат образцами поведения для всех

остальных, так что во времена сомнений и смятений именно к ним боевые братья будут обращаться за советом. Легенды ордена изобилуют примерами того, как горстка ветеранов первой роты стирает пятно с чести ордена, несмотря на риск, или самоотверженно жертвует собой во имя победы. Например, первая рота Ультрадесанта погибла до последнего человека, защищая Макрагг в первой тиранидской войне, и только недавно, после веков набора, восстановила полную численность. Первая рота Тёмных Ангелов известна как Крыло Смерти и до сих пор носит доспехи костяного цвета в память о самопожертвовании своих собратьев, которые давным-давно защитили будущее ордена.

Каждый новобранец стремится однажды стать частью первой роты, и конкуренция всегда жесткая. Присоединиться к первой роте — значит стать частью истории ордена и гордых традиций его величайших героев. Ветераны первой роты признаны исключительно рьяными и умелыми воинами даже по стандартам космических десантников и неустанно тренируются, чтобы ещё больше отточить свои навыки владения оружием.

Первой роте выпала честь сражаться в самых опасных условиях против самых сильных противников, а потому она всегда является самой могущественной ротой ордена. В Карауле Смерти, как и во всех других орденах, ветеранам первой роты предоставляется доступ к лучшему оружию и броне: мастерски изготовленному плазменному оружию и силовым клинкам, реликтовой броне, защитным полям и редким гранатам.

Однако, самым заметным отличием является то, что её члены обучены использовать тактической брони дредноута, или терминаторскую броню, как её чаще называют.

Все воины первой роты имеют крукс терминатус — почеть, означающую, что они прошли тщательную подготовку, необходимую для использования терминаторских доспехов. Только космическим десанникам, удостоенным такой почести, разрешается в случае особой необходимости надевать почитаемую терминаторскую броню. Тактическая броня дредноута настолько редка и ценна, что их допускается использовать только в самых сложных и исключительных обстоятельствах. Облачённый в неё знают о критической важности операции и что взоры всего ордена будут прикованы к ним.

Каждый орден космического десанта обладает лишь горсткой высоко ценимых терминаторских доспехов, каждый из которых очень почитаем и по праву внушает страх врагам Императора. Доспехи невероятно древнего дизайна, и секреты



их изготовления давно утеряны. Несколько костюмов, сохранившихся до наших времён, бережно обслуживаются технодесантниками ордена и тщательно восстанавливаются после каждого сражения. В перерывах между битвами терминаторская броня хранится с большой святостью, окруженная трофеями и скрижалями, в которых подробно описана её история и деяния прошлых обитателей. К машинным духам терминаторской брони относятся с большим уважением и часто восхваляют за победу наравне с носителями.

Некоторые ордена первого основания всё ещё способны собрать целую роту в терминаторской броне, но большинство орденов-наследников могут экипировать ею не более нескольких отделений одновременно. Невозможно точно сказать, сколько терминаторских доспехов есть в арсеналах Караула Смерти по всей галактике. Похоже, командор Караула всегда может получить доступ к нескольким костюмам, но большее количество приходится занимать у других орденов, на что Караул Смерти никогда не идёт без великой нужды. Терминаторская броня особенно полезна на операциях с боями высокой интенсивности, где наличие даже пары терминаторов может решительно склонить шансы в пользу ликвидационной команды.

Концептуально, терминаторская броня похожа на силовую броню в том смысле, что в ней также используются электрически активируемые фибро-мышцы, которые повышают силу владельца и позволяют ему наносить потрясающие удары в ближнем бою. Однако утолщённые

фибро-пучки и усиленный экзоскелет терминаторской брони позволяют нести более тяжёлые пластины из керамики и адамантия, которые обеспечивают значительно большую защиту. Дополнительная грузоподъёмность также позволяет оснастить костюм усиленным вооружением и прицельным оборудованием, улучшенной связью и другим вспомогательным оснащением. Терминаторы Караула Смерти, например, всегда снабжены телепортаторами, которые помогают помочь в извлекать членов команды, живых или мёртвых, из глубин ксено-мерзости, в которые они должны попасть.

Вооружение для терминатора предназначено для ближнего боя. По умолчанию они несут прославленный скорострельностью штормболтер, а в другую руку заключена в всеограшающий силовой кулак, мощное оружие ближнего боя, способное сокрушить самую прочную броню или панцирь ксеносов. Также можно смонтировать штурмовые пушки, тяжёлые огнеметы, громовые молоты и штурмовые щиты, грозные когти и цепные кулаки. Хотя для терминаторской брони оптимизировано несколько видов оружия дальнего действия, таких как ракетная установка «Циклон», устанавливаемая на верх панциря, это редкость, ибо броня предназначена для ближнего боя.

Космические десантники в тактической броне дредноута лучше всего показывают себя в городских боях, абордажах или любом другом виде боевых действий, где сражение ведётся на минимальной дистанции. Превосходная защита, в сочетании с поразительными возможностями ближнего боя,

ТАБЛИЦА 2-12: УЛУЧШЕНИЯ ВЕТЕРАНА ПЕРВОЙ РОТЫ

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Командование	200	Умение	—
Командование +10	300	Умение	Командование
Командование +20	400	Умение	Командование +10
Скрытность	400	Умение	—
Скрытность +10	400	Умение	Скрытность
Взрывчатка	200	Умение	—
Взрывчатка +10	300	Умение	Взрывчатка
Уклонение	200	Умение	—
Уклонение +10	300	Умение	Уклонение
Вождение (Любое)	200	Умение	—
Вождение (Любое) +10	300	Умение	Вождение (Любое)
Обыденное знание (Любое)	200	Умение	—
Выживание	200	Умение	—
Выживание +10	300	Умение	Выживание
Тактика (Любая)	400	Умение	—
Болтерный шквал	1,200	Талант	Владение оружием астартес
Боевое построение	1,000	Талант	Интеллект 40
Дальновидность	600	Талант	Интеллект 30
Стальные нервы	800	Талант	—
Крепкое телосложение (x2)	1,000	Талант	—
Выживший†	1,500	Талант	—
Мудрость древних	800	Талант	Интеллект 40

†Новый талант

позволяет ветеранам первой роты становиться неодолимой силой. С защитой терминаторской брони космические десантники Караула Смерти могут сражаться лицом к лицу с самыми смертоносными тиранидами или самыми чудовищными орками. Независимо от того, насколько хорошо вооружён или многочислен враг, терминаторы Караула Смерти способны победить его.

ТРЕБОВАНИЯ

Ранг: 4+

Прочее: почёт терминатора (крукс терминатус)

Стоимость: 2,000 00

СПЕЦИАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ: ЗАКАЛЁННЫЙ БИТВОЙ

Ветераны первой роты обладают богатым боевым опытом и превосходной боевой подготовкой. За годы кровавых кампаний и крестовых походов они овладели всевозможными навыками и приёмами, ибо встречаясь лицом к лицу с любым врагом и побеждали его в каждой форме войны. Такой опыт является ценным даже среди космических десантников, которые высоко ценят проверенные способности и уважают тех, кто заслужил славу во имя Императора. Чтобы отобразить столь обширный боевой опыт, ветераны первой роты могут на время операции выбрать одну из следующих специальных способностей. Способность выбирается на этапе подготовки к операции, и не может быть изменена позже.

- **Не удивил:** Ветеран видел всё в этой враждебной галактике и полон непреклонной решимости выполнить работу, невзирая на ужасы, которые могут попытаться отвлечь его. На протяжении всей операции на ПИ не действуют правила Страх (см. стр. 316 ОКП *DEATHWATCH*), поскольку все ужасы вселенной не заденут его уставшего разума.
- **Знакомый враг:** Ветеран убил неисчислимое множество врагов и вспоминает наилучший способ убивать конкретных. На протяжении всей операции Ветеран может перебрасывать любые броски урона против одного типа ксено-врага, выбранного в начале операции (например, воин-тиранид, огненный воин тау).
- **Старые шрамы:** Ветеран был ранен бесчисленное количество раз, и всё его тело покрыто сетью шрамов и переломов. Иногда эти старые раны пробуждаются, но вместо того, чтобы ослаблять боевого брата, они делают его менее уязвимым к боли и травмам. На время выполнения операции Ветеран может перебросить [бонус Выносливости] проваленных проверок Выносливости.
- **Флэшбэк:** Ветеран был здесь раньше или делал то же самое в какой-то другой миссии и знает, как лучше выполнить задачу. Один раз в ходе операции Ветеран может добавить [2к10 x бонус Интеллекта] Очков ликвидации к одной задаче.
- **Старый друг:** Для Ветерана оружие – старые и

проверенные товарищи, которых он поддерживает в отличном состоянии. Если он чувствует, что в предстоящей битве ему потербуется большая отдача, Ветеран попросит об услуге и товарищ откликнется. Во время операции Ветеран может перебросить [Ранг] проверок Дальнего или Ближнего Боя (характеристика также выбирается в начале операции). Кроме того, он может игнорировать первую осечку. Оба эти преимущества работают только если Ветеран пользуется собственным оружием.

НОВЫЙ ТАЛАНТ: ВЫЖИВШИЙ

Боевой брат дрался с бесчисленными чужацкими ужасами и выжил, чтобы сразиться с ними снова. Подвиг систематического выживания означает, что он отлично для борьбы с определёнными врагами и опасностями, с которыми он сталкивался раньше. Когда боевой брат получает этот талант, он выбирает одну характеристику из следующих: Сила, Выносливость, Ловкость, Интеллект, Восприятие, Сила Воли или Общительность. Так оцифровывается некоторая ситуация, в которой боевой брат прекрасно себя показал, например, пережил отвращение ксено-ядом или разгадал головоломную загадку. Один раз за игровую сессию боевой брат может призвать свой опыт, чтобы компенсировать все отрицательные модификаторы проверки, в которой используется выбранная характеристика, фактически делая её **серьёзной (+0) проверкой** плюс бонусы.





РАСШИ- РЕННЫЙ АРСЕНАЛ



Стрелковое
оружие

•
Холодное оружие

•
Броня

•
Инструменты и
экипировка

•
Силовая броня

•
Реликвии



ГЛАВА III: РАСШИРЕН- НЫЙ АРСЕНАЛ

“Я видел огромных титанов, гордо шагающих по полю битвы. Я видел фронетанковые дивизии, истребляющие орды орков. Я был свидетелем мощи орбитального удара лэнсов. И всё же ничто не сравнится с эффективностью Адептус Астартес.”

— комиссар Холт

Иерихонский рубеж — это наполненный войной регион космоса, раздираемый постоянными битвами и стычками, в которых массовый крестовый поход Ахилла прокладывает себе путь к галактическому краю. Самыми лучшими воинами Крестового похода являются космические десантники Адептус Астартес, многие из которых были прикомандированы к Караулу Смерти. В бесчисленных цитаделях Караула, от скромных караульных станций до могучей караульной крепости Эриох, космические десантники готовятся к битвам, в которых будут полагаться на разнообразное оружие и доспехи из арсенала Империи.

В этой главе описаны лишь некоторые из множества инструментов войны, доступных Караулу Смерти. Многие из этих предметов редки, необычны или совершенно неизвестны за пределами этой таинственной организации. Тем не менее, космические десантники Караула Смерти, безусловно, являются одними из самых элитных и специализированных войск в галактике; и их снаряжение, безусловно, должно соответствовать их целям и силе.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

“Мой болтган победил почти столько же миров, сколько я сам. Он внушал благоговейный трепет первобытным воинам, дрожью сражал меньших врагов и часто недооценивался по настоящему опасными. Это сослужило мне хорошую службу.”

— боевой брат Рейф Вдоводел из Космических волков

Военная мощь Империи неисчислима, от легионов титанов Адептус Механикус до бесчисленных армий Имперской гвардии. Космические десантники часто формируют острие удара и используют множество видов оружия, стремясь нанести врагу максимальный урон.

БОЛТЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Болтерное оружие выпускает активно-реактивные снаряды, называемые болтами, настроенные так, чтобы взорваться сразу после проникновения в цель, гарантированно (и часто кроваво) уничтожая врага.



БОЛТЕР ПАТТЕРНА ХЕШ

Hesh-pattern bolter

Впервые болтер этого паттерна появился в арсеналах Караула Смерти в М36. Первоначально он был разработан магосом Цимбри Джамисом и вручен Караулу Смерти в знак признательности за услуги, оказанные Механикусу и Святому Марсу. Эти болтеры отличаются исключительным качеством и более компактны, чем типичное оружие их типа. Благодаря относительно меньшим размерам и простоте использования, болтеры паттерна Хеш хорошо подходят для перестрелки на коротких дистанциях, например, в зданиях или на борту космических кораблей, за что их ценят экипажи боевых машин, тактические и, в меньшей степени, штурмовые десантники. Наряду с повышенным качеством, эти болтеры также имеют интегрированный складной приклад, предсказатель движения и прицел хищника. Болтеры паттерна Хеш автоматически имеют исключительное качество (все бонусы уже включены в характеристики оружия).

БОЛТ-ПИСТОЛЕТ “СТРАЖ”

Guardian bolt pistol

Эти специально изготовленные болт-пистолеты, вручаемые космическим десанникам Караула Смерти любого ранга за выдающуюся храбрость, мужество в бою или действия, выходящие за рамки долга, являются в равной мере знаком отличия и оружием. Любой космический десантник, носящий такой пистолет, сразу же признаётся



ТАБЛИЦА 3-1: СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Болтерное оружие											
Болтер (Хеш)	Лёгкое	50 м.	О/2/4	2к10 +5 В	5	28	ПА	Разрывающее, Точное, Надёжное	15	Особое**	Особое**
Болт-пистолет "Страж"	Пистолет	30 м.	О/3/-	2к10 +5 В	5	14	ПА	Разрывающее, Точное, Надёжное	5,5	Особое	Заслуженный
Плазменное оружие											
Плазмаган "Залп"	Лёгкое	120 м.	О/3/5	1к10+7 Э	8	30	4 ПА	Перегревающееся, Яростное	30	28	Заслуженный
Плазменный пистолет "Залп"	Пистолет	40 м.	О/3/-	1к10+6 Э	8	9	3 ПА	Перегревающееся, Яростное	7	32	Прославленный
Мельта-оружие											
Инфернопистолет "Пожарище"	Пистолет	10 м.	О/-/-	2к10 +10 Э	15	2	ПА	—	5	35	Заслуженный
Мельтаган "Пожарище"	Лёгкое	20 м.	О/-/-	2к10 +10 Э	15	4	2 ПА	—	14	35	Заслуженный
Мульти-мельта "Огненный шторм"	Тяжёлое	100 м.	О/2/-	5к10 +5 Э	15	6	2 ПА	Взрыв (2), Накачка, Яростное	70	65	Заслуженный
Огненное оружие											
Винтовка "Гибельный огонь"	Лёгкое	20 м.	О/-/-	2к10 +2 Э	3	6	2 ПА	Зажигательное, Отравленное	7	16	—
Винтовка "Закладание"	Лёгкое	25 м.	О/-/-	2к10 +5 Э*	1	5	ПА	Зажигательное	5	15	—
Твёрдотельное оружие											
Штурмовой дробовик астартес	Лёгкое	30 м.	О/3/5	2к10 +4 У	0	20	ПА	Надёжное, Разлёт	10	7	—
Пусковое оружие											
Ракетная установка "Бич танков"	Тяжёлое	200 м.	О/-/-	**	**	1	2 ПА	—	12	15	—

* Только органическим целям. Неорганическим целям оружие не наносит урон.

** Это оружие не может быть реквизировано и является уникальным для ультрадесантников, служащих Караулу Смерти. Другие космические десантники Караула Смерти могут получить такое оружие только в ходе ролевого отыгрыша.

заслуженным ветераном, который сделал всё возможное, чтобы защитить человечество от богомерзких ксеносов. Когда оружие выдается достойному, его имя и деяния гравированы на оружии технодесантником Караула Смерти во время церемонии награждения. Каждое оружие является уникальным, специально разработанным для конкретного космодесантника, который должен оставить его себе, когда вернётся в родной орден. Многие болт-пистолеты "Страж", которые не были положены в могилы своих владельцев, вернулись в оружейные Караула Смерти. Такое "погребальное" оружие никогда не вручается другому десантнику, оно хранится в инфо-хранилищах Караула Смерти, служа иллюстрацией славных деяний владельца.

ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ

Перегретые заряды звёздного вещества становятся чрезвычайно опасным оружием, как для цели, так и (иногда) для владельца.

ПЛАЗМАГАН "ЗАЛП"

Barrage plasmagun

Это редкое и почитаемое оружие ревностно охраняется технодесантниками Караула Иерихонского рубежа и выдаётся только самым заслуженным космическим десантникам. Плазмаганы "Залп" - это отлично настроенное и скорострельное оружие, способное высвобождать невероятные объёмы разрушительной плазменной энергии.

Хотя способность стрелять в короткими и длинными очередями делает их одновременно универсальными и смертоносными, эти плазмаганы потребляют огромное количество энергии и сильнее подвержены перегреву, чем обычное плазменное оружие. Впрочем, космические десантники Караула Смерти рассматривают это как небольшую цену за возможность распылять залпы плазменной энергии в атакующие группы ксеносов.

Плазменный пистолет “Залп”

Barrage plasma pistol

Уникальное для Караула Смерти Иерихонского рубежа оружие, редко встречающееся даже в арсеналах Эриоха. Как и их более крупные собратья, плазменные пистолеты “Залп” отличаются более высоким темпом стрельбы за счёт повышенного перегрева и энергопотребления.

Мельта-оружие

Такое оружие испускает пучок тепла, образующийся из газов, доведённых до субмолекулярного состояния. Этот луч может пробить самую толстую броневую пластину, что делает мельтаганы отличным противотранспортным оружием.

Мельтаган “Пожарище”

Conflagration meltagun

Изготовленные в очень ограниченном количестве Энтором Калибосом, технодесантником из Саламандр, творящим на Эриохе, эти компактные, высокопроизводительные мельтаганы завоевали популярность среди тех боевых братьев Караула, которым посчастливилось ими владеть. Воплощая мастерство и глубокую любовь своего создателя к очищающему пламени, это мощное оружие обладает более высокой броней и уроном за счёт потребления энергии.

Инфернопистолет “Пожарище”

Conflagration infernus pistol

Пистолетного размера сиблинг мельтагана “Пожарище”. Подобно более крупному родичу это оружие обменивает размер магазина на броней и урон. Это оружие особенно почитается боевыми братьями из Саламандр.

Мульти-мельта “Огненный шторм”

Firestorm multi-melta

Созданные тысячелетия назад забытым технодесантником Караула как полевая модификация повреждённой мультимельты паттерна Максима, мульти-мельты “Огненный шторм” характерны более высоким потреблением энергии и меньшей дальностью действия, но увеличенным уроном и способностью стрелять короткими очередями. Хотя модификации такого рода, как правило, не одобряются Механикус, технодесантники Эриоха получили специальное разрешение на проведение таких операций на ограниченном количестве экземпляров. Если бросок атаки с использованием мульти-мельты “Огненный шторм” провален на пять или

более степеней, оружие вспыхивает, нанося урон, равный количеству зарядов, оставшихся в топливной канистре, на площади, равную радиусу взрыва оружия.

ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Древнее и внушающее страх огнёмётное оружие распыляет поток прометия, который воспламеняется при выстреле, погружая цель в ад жидкого огня.

Винтовка “Заклание”

Immolation rifle

Формальное не являющаяся огненным оружием, винтовка “Заклание” – древнее и малоизученное оружие, которое настолько редко, что даже в Эриохе его лишь несколько экземпляров. Винтовка “Заклание” испускает на небольшое расстояние луч интенсивного тепла. При использовании по легкобронированным или небронированным целям луч обжигает и оставляет волдыри на открытой коже, что не только причиняет сильную боль, но, при длительном воздействии, способно сжечь врага заживо. Хотя они невероятно смертоносны при использовании против органических врагов, лучи не наносят никакого ущерба неорганическим объектам, таким как механизмы, переборки и оружие. Это делает их чрезвычайно полезными при абордаже обильного экипажем корабля, а также в любой ситуации, когда необходимо свести к минимуму сопутствующий ущерб. Хотя это оружие обладает свойством Зажигательное, оно не способно поджигать предметы.

Винтовка “Гибельный огонь”

Balefire gun

Крайне эффективный против орков и ксеносов с естественной регенерацией, этот огнёмёт использует высокоочищенное прометиевое топливо, смешанное с рядом радиоактивных соединений, так что он не только сжигает, но и облучает врага. Редко применяемые из-за сопутствующего ущерба окружающей среде, винтовки “Гибельный огонь” используются исключительно Караулом Смерти для вычищения особо стойких ксеносов. Они особенно эффективны в борьбе с нашествиями орков и искоренении их заражения.

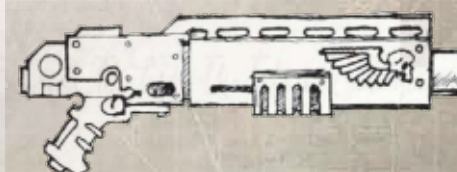
ТВЁРДОТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Технология твёрдотельного оружия была известна даже в самой ранней истории древней Терры и за её пределами.

ШТУРМОВОЙ ДРОВОИК АСТАРТЕС

Astartes assault shotgun

Хотя среди космических десантников штурмовой дрововик и не такой культовый или широко



распространённый, как болтер, он является мощным и универсальным оружием, используемым их разведчиками. Эти громоздкие магазинные дробовики могут стрелять не только одиночными выстрелами, но и очередями, а также могут использовать множество специальных боеприпасов, начиная от бронебойных патронов и заканчивая разрывными. Штурмовые дробовики лучше всего показывают себя в городских боях и абордажах.

ГРАНАТЫ И ВЗРЫВЧАТКА

Эта крайне обширная категория оружия предназначена для нанесения урона всем врагам в определённой зоне, также часты дополнительные поражающие факторы, как то ядовитый газ или электрический удар.

ПРОТИВОРАСТИТЕЛЬНЫЕ ГРАНАТЫ И РАКЕТЫ АСТАРТЕС

Astartes anti-plant grenades & missiles

Более смертоносная версия обычных противорастительных боеприпасов, используемых другими армиями Империи, эти гранаты и ракеты популярны среди разведчиков Караула Смерти Иерихонского рубежа. Как и их более распространённые собратья, противорастительные гранаты и ракеты Астартес при взрыве выделяют мощный коктейль из токсинов, дефолиантов, вирусных и противогрибковых агентов, которые за считанные минуты превращают даже самую здоровую флору в дурно пахнущую слизь. Штатно такое оружие используется для расчистки зон высадки и

уничтожения укрытий, но недавно технодесантники Эриоха обнаружили полезные и доселе неизвестные преимущества этого оружия.

Среди многочисленных и ужасных ксеносов, с которыми Караул Смерти сражался на протяжении тысячелетий, некоторые были скорее растениями, чем животными. При использовании против ксеносов, обладающих растительными чертами или являющихся разумными растениями, эти боеприпасы наносят урон Выносливости, который игнорирует любую броню или другие бонусы, снижающие урон.

СОТРЯСАЮЩИЕ ГРАНАТЫ И РАКЕТЫ

Concussion grenades & missiles

Это гранаты и ракеты начинные летучими высоковзрывчатыми веществами, которые создают мощную ударную волну и оглушительный грохот. Сотрясающие гранаты оказались особенно смертоносными в тесных помещениях, таких как отсеки кораблей и бункеры. Сотрясающие ракеты очень эффективны при разрушении укреплений и любимы боевыми братьями из Имперских Кулаков, расквартированных на Эриохе.

КРИОГЕННАЯ ГРАНАТА

Cryo grenade

Имеющиеся только в арсенале Эриоха, эти гранаты снаряжены химическим гелем, который застывает при контакте с воздухом. Криогенные гранаты мгновенно

ТАБЛИЦА 3-2: ГРАНАТЫ И ВЗРЫВЧАТКА

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Противорастительные гранаты астартес	Метательное	бСхЗ	О/—/—	3к10 Э*	0	Взрыв (3)	0,5	18	—
Противорастительные ракеты астартес	—	—	—	5к10 Э*	0	Взрыв (5)	1	25	—
Сотрясающие гранаты	Метательное	бСхЗ	—	4к10 У	3	Оглушающее, Взрыв (3)	0,5	18	—
Сотрясающие ракеты	—	—	—	6к10 У	5	Оглушающее, Взрыв (5)	1	20	—
Криогенная граната	Метательное	бСхЗ	О/—/—	Особое	3	Взрыв (3)	0,5	18	—
Прыгающая мина	Размещаемая взрывчатка	2 м.	О/—/—	4к10+5 У	3	Взрыв	2	5	—
Ингаляционная граната	Метательное	бСхЗ	О/—/—	**	0	Взрыв (5)	2	—	—
Мельта-бомба	Размещаемая взрывчатка	5 м.	О/—/—	6к10+7 Э	15	Взрыв (5)	4	15	—
Моносферная граната	Метательное	бСхЗ	О/—/—	5к10+5 Р	6	Взрыв (3), Разрывающее	0,5	50	Заслуженный

*Только против растительной жизни

**Может быть снаряжена любым газом, который МИ считает приемлемым.

замораживают цель при взрыве и смертельно опасны для врагов, чувствительных к холоду. Когда криогенная граната взрывается, она немедленно наносит 4к10+6 единиц энергетического урона всему, что находится в радиусе её взрыва. Любой враг, получивший урон от атаки, должен совершить **напряжённую (-40) проверку Выносливости**, чтобы противостоять жгучей боли от попадания замораживающего геля. Прошедшие проверку более урона не получают. Провалившие же её, продолжают получать 2к10 урона Выносливости в течение 1к5 раундов, поскольку гель медленно теряет свою силу и в конечном итоге становится инертным. Если криогенная граната снижает Выносливость существа до 0, оно погибает, а труп замерзает. Любое дальнейшее повреждение трупа приводит к тому, что он разлетается на десятки кровавых осколков.

ИНГАЛЯЦИОННАЯ ГРАНАТА

Inhalation grenade

Незаряженная ингаляционная граната – это не что иное, как канистра с сжатым воздухом, активирующаяся при ударе. Однако каждое из этих “безвредных” устройств содержит отсек, который может быть заполнен химическим веществом по выбору пользователя, что позволяет гранате доставлять самые разнообразные вещества, безвредные, как сигнальный дым, или смертоносные, как генофаг. Ингаляционная граната поражает всех, кто находится в радиусе её взрыва (и не носит герметичную броню), своей полезной нагрузкой. Однако дисперсионный характер метода доставки снижает эффективность содержимого, давая поражённым целям бонус +10 к любым проверкам на сопротивление, которые им предстоит пройти.

ПРЫГАЮЩАЯ МИНА

Leaper mine

Противопехотная мина, уникальная для Караула Смерти Иерихонского рубежа, обычно применяемая против ора слабых врагов, таких как орки и тираниды. Когда датчики этой мины, выглядящей как снаряд тяжёлого болтера, обнаруживают биологические признаки в радиусе 5 метров, она резко подскакивает на два метра и усеивает площадь в десять метров в поперечнике облаком шрапнели. Горстка грамотно расположенных прыгающих мин может уничтожить большие группы врагов ещё до того, как те успеют среагировать. Прыгающие мины не имеют таймера, они срабатывают в непосредственной близости от живого существа

МЕЛЬТА-БОМБА

Melta bomb

Используется для разрушения корабельных корпусов, тяжёлобронированной техники и огневых точек. Перед активацией бомбы её необходимо прикрепить к стене, корпусу или переборке, после чего она испускает мельта-луч высокой интенсивности, который мгновенно пробивает даже самую толстую броню. Хотя они не предназначены для воздействия на пехоту, любой, кому посчастливилось оказаться на другой стороне поверхности, к которой прикреплена мельта-бомба, получает половину урона, когда

мельта-луч проникает в комнату или отсек. Мельта-бомбы поставляются со встроенным таймером, срабатывающим максимум через час. Для установки мельта-бомбы необходимо пройти проверку на Взрывчатку, однако, если она провалена более чем на четыре степени, бомба взрывается немедленно, нанося полный урон всем, кто находится в радиусе её взрыва.

МОНОСФЕРНАЯ ГРАНАТА

Monoball grenade

Противопехотная граната древнего паттерна из глубин хранилищ Караула Смерти, имеющая концептуальное сходство с еретической технологией эльдар. Граната представляет собой примерно десять метрово мнонити, обёрнутой вокруг небольшого заряда взрывчатки и предназначена для уничтожения массовых формирований противника. Вместо того, чтобы убивать взрывной силой, при детонации граната превращается в расширяющееся облако быстро движущейся мнонити, гарантированно уничтожающей небронированных и легкобронированных врагов. Эти в высшей степени смертоносные гранаты, к сожалению, имеются в ограниченном количестве и ревниво охраняются техножрецами Караула Смерти.

РАКЕТНЫЕ УСТАНОВКИ

РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА “Бич танков”

Launchers “Armourbane” missile launcher

Данная ракетная установка представляет собой приземистую широкоствольную пусковую установку высотой в половину роста космического десантника. Однако на этом сходство со стандартным паттерном заканчивается, поскольку, в то время как стандартная ракетная установка предназначена для поражения воздушных целей, “Бич танков” специализируется на борьбе с тяжёлобронированными наземными машинами. Как правило, это оружие снаряжается крак-ракетами «охотник-убийца» и оснащена множеством авгуров и специальных когитаторов для точного наведения ракет на цели. Ракетные установки “Бич танков” обеспечивают ликвидационной команде дополнительную защиту от бронетехники и крупных ксеносов, превосходящую стандартную ракетную установку “Звуковой удар”. Специальная авгурная матрица оружия сочетает в себе преимущества прицела хищника и лазерного целеуказателя. Эти мощные авгуры, наряду со специальными когитаторами слежения, дают бонус +20 к проверкам Дальнего Боя при атаке наземных целей. В чрезвычайной ситуации ракетная установка “Бич танков” может быть использована против летающих врагов, но она плохо подходит для этого и не даёт бонуса +20 к проверкам Дальнего Боя.



ТАБЛИЦА 3-3: ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ОРУЖИЕ

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Паутинник астартес	Лёгкое	80 м.	О/-/-	—	0	5	ПД	Взрыв (5), Обездвиживающее	8	10	Заслуженный
Распыляющая пушка	Тяжёлое	50 м.	О/-/-	4к10 +4 Э	8	25	3 ПД	Взрыв (5), Опустошительное (4) Яростное	80	50	Прославленный
Гравитонная пушка Караула Смерти	Тяжёлое	45 м.	О/-/-	Особое	—	5	3 ПД	Взрыв (5)	65	45	Заслуженный
Детонатор сейсмической эскалации	Тяжёлое	100 м.	О/-/-	4к10 +10 У за раунд	—	Особое	5 ПД	Взрыв (10)	40	40	—
Пушка техноэкорцизма	Лёгкое	80 м.	О/3/-	1к10 +4 Э	4	30	ПД	Шоковое, Особое		30	Уважаемый
Снайперская винтовка паттерн МК. IX "Ультра"	Лёгкое	250 м.	О/-/-	1к10 +2 Р	0	5	ПД	Точное, Разящее (1), Отравленное	4	25	—

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Арсенал Караула Смерти содержит множество экзотических видов оружия, некоторые из которых были созданы Империем, а многие другие были изготовлены ксеносами причудливыми способами. Только изредка космический десантник Караула Смерти несёт такое оружие в битву, используя его только когда это необходимо для победы.

ПАУТИННИК АСТАРТЕС

Astartes webber

Когда боевой брат считает необходимым взять цель живой или необходимо временно вывести из строя ни в чем не повинных гражданских, паутинник является основным кандидатом. Оружие выпускает массу нитей, которые образуют липкую и крайне прочную сеть. Когда цель пытается вырваться нити только становятся крепче.

В дополнение к обычным эффектам Обездвиживающего оружия, каждый раз, когда захваченный персонаж проваливает проверку Силы или Ловкости для побега, получает кумулятивный штраф -10 на будущие проверки. Если этот штраф превысит -300, жертва безнадежно запутывается, а дальнейшие попытки побега становятся невозможны. Паутина разлагается и отслаивается через 1к5 часов.

РАСПЫЛЯЮЩАЯ ПУШКА

Atomizer cannon

Реликт Тёмного века технологий. Одни из самых ужасных боевых орудий, используемые космическими десантниками Караула Смерти Иерихона, распыляющий пушки напоминают громоздкие мульти-мельты с сильно бронированными силовыми модулями, крепящимися на ранце. Оружие производит взрыв сильно облучённых частиц, которые эффективно плавят живых существа, разрывая

отдельные клетки на части и кипятя их заживо изнутри. Известно что прежде чем полностью уничтожить металл или керамику, распыляющие пушки на мгновение воспаляют их. В распоряжении Караула Смерти существует лишь несколько экземпляров этого устрашающего оружия, чьё применение против людей строго запрещено. Многие ордена вовсе отказываются их использовать, утверждая, что используемая технология глубоко еретична.

Наряду с их более очевидными эффектами, распыляющие пушки также облучают всё в зоне поражения — это оцифровано свойством Ядовитое. Кроме того, поскольку свойство Ядовитое, в данном случае, оцифровывает излучение, то оно воздействует и на существ, обычно иммунных к токсинам и ядам (например, тираниды)

ГРАВИТОННАЯ ПУШКА КАРАУЛА СМЕРТИ

Deathwatch Graviton Cannon

Ещё одна полевая модификация, внесённая в существующее оружие технокосмическими караульной станции Эриох, гравитонная пушка Караула Смерти — это более мощная и определённо более смертоносная версия несколько более распространённой гравитонной пушки. Там, где обычная гравитонная пушка имеет только одну рабочую настройку, которая воздействует на гравитацию в значительной области, версия Караула Смерти также может фокусировать энергию в непрерывный плотный пучок невероятно плотных гравитационных волн.

При стрельбе в режиме непрерывного сфокусированного луча гравитонная пушка может зафиксировать одну цель размером не более Большого. При успешной атаке цель должна пройти **напряжённую (-40) проверку Силы** или быть сбитой с ног и подавленной, что также наносит 1к10 единиц Ударного урона. Будучи подавленной цель каждый раунд получает ещё 1к10 единиц Ударного урона который игнорирует броню, пока цель не покинет область действия луча или не будет раздавлена насмерть. При использовании в этом режиме гравитонная пушка может поддерживать

гравитационный луч в течение 2к10 раундов, пока у неё не закончится энергия и не потребуется перезарядка.

При использовании в режиме широкого охвата всё, что попадает в зону действия оружия, подвергается воздействию экстремальных гравитационных сил в течение 1к10 раундов и должно пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Силы** или будет сбито с ног и подавлено. Существо, которое провалило проверку Силы и упало на твёрдую поверхность из стоячего положения, получает 1к10 очков Ударного урона в корпус. Этот урон может быть увеличен по усмотрению МИ в зависимости от поверхности, на которую упало существо (если через неё проходит электрический ток, она покрыта шипами или имеет острые углы) или от того, как далеко существо упало или отлетело.

Для перемещения или совершения любого физического действия находясь под подавлением такого оружия требуется пройти Встречную проверку Силы против Силы 50 (Сверхъестественная x2)) для настройки широкого охвата и Силой 70 (Сверхъестественная x2)) для сфокусированного луча. Общие правила Сверхъестественных характеристик смотрите на странице 148 ОКП **Деатнватсн**. Гравитонный взрыв также может разрушить хрупкие предметы, слабые перекрытия или конструкции, заклинить оборудование, повредить транспортные средства, разорвать резервуары или вызвать любой другой беспорядок, который МИ сочтёт логичным.

ДЕТОНАТОР СЕЙСМИЧЕСКОЙ ЭСКАЛАЦИИ

Seismic escalation detonator

Первоначально разработанные для использования в горнодобывающей промышленности, эти сейсмические генераторы были приняты на вооружение вооружены технодесантниками Эриоха. Любимые боевыми братьями из Имперских Кулаков, детонаторы сейсмической эскалации состоят из мощного звукового излучателя размером примерно с человека, который крепится к твёрдой земле или стене укрепления с помощью большого шипа. Будучи закреплённым он создаёт звуки сверхнизкой частоты, которые порождают вибрации в земле и сооружениях. Эти устройства питаются от аккумуляторных блоков, которых хватает примерно на один час постоянной работы. Чем дольше работает устройство, тем сильнее становятся подземные толчки, а окружающей местности и сооружениям наносится всё больший и больший ущерб. За каждые десять раундов использования увеличивайте урон генератора на 1к10. Любой, кто попытается приблизиться к работающему генератору сейсмических волн, должен немедленно пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Ловкости** и получить половину текущего урона устройства. Несколько таких устройств, при грамотном применении, могут разрушить самые мощные укрепления и высокие здания за считанные минуты.

ПУШКА ТЕХНОЭКЗОРЦИЗМА

Techxorcism gun

Крайне эффективное против высокотехнологичных ксено-видов, таких как тау, это оружие уникально среди других видов оружия Караула Смерти способностью напрямую атаковать духов машин. Известные в просторечии как пушки техноэкзорцизма, они стреляют потрескивающими ярко-синими разрядами энергии, которые не только повреждают тело машины, но могут ранить или даже изгнать её машинный дух. Также это оружие может, при попадании по открытой плоти, оглушать живых существ из-за чего имеет свойство Шоковое. Всякий раз, когда игрок наносит критический урон цели с помощью этого оружия, совершите бросок по таблице 5–4 Эффекты Эм-поля на странице 158 ОКП **Деатнватсн**.

Даже учёным инженерам Караула Смерти неизвестно, является ли это оружие археотехом или ксентехом. Каким бы ни было их происхождение, пушки техноэкзорцизма зарекомендовали себя ценным инструментом борьбы с ксеносами, их назначают ликвидационным командам сталкивающимися с известными технологическими угрозами. Пушка технохорцизма воздействует на духов машин почти всех известных ксено-рас, за одним исключением. Технологии, применяемые орками, могут быть физически повреждены этим оружием, но их духи-машины, похоже, невосприимчивы к особым свойствам оружия. Исследования, проведенные технодесантниками Караула Смерти, до сих пор не нашли объяснения этому явлению.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА ПАТТЕРН МК. IX “УЛЬТРА”

“Ultra” pattern MK. IX sniper rifle

Чуть более двух метров в длину и весом около пятидесяти килограммов, массивный МК. IX “Ультра” столь же устрашающ, сколь и эффективен. МК. IX “Ультра” – тяжёлая игольчатая снайперская винтовка, используемая Караулом Смерти для стрельбы на дальние дистанции по пехоте и лёгкой технике. Благодаря длинному стволу и мощному оптическому прицелу МК. IX позволяет снайперу Караула Смерти поражать цели с невероятной точностью на очень больших дистанциях. МК. IX – очень уважаемое и почитаемое оружие, являющееся любимым вооружением многих снайперов ликвидационных команд. Каждый МК. IX имеет следующие интегрированные системы:

Спецзаказ: Каждый МК. IX адаптирован к конкретному боевому брату. Приклад и рукоять оружия подобраны в соответствии с параметрами владельца и позой стрельбы, что делает ношение, наведение и стрельбу из снайперской винтовки такими же легкими и естественными, как жесты. В то время как это повышает точность стрельбы, специализация для конкретного стрелка не только усложняет её использование другим оператором, но и делает это почти невозможным. Каждый МК. IX оснащён специальной системой безопасности, запрограммированной на генетический код владельца. Эта система, состоящая из сенсорной панели в прикладе оружия, вступает в контакт с соответствующей накладкой на ладони перчатки, надетой на ведущую руку космодесантника. Генетические данные космического десантника передаются в когитатор оружия и



анализируются. Если массив когитаторов признает владельца, снайперская винтовка будет функционировать в обычном режиме. Если же винтовку попытается использовать кто-либо ещё, когитатор выведет из строя спусковой механизм. Это делает снайперскую винтовку непригодной для стрельбы до тех пор, пока истинный владелец не вернёт её.

- **30-кратный прицел:** Мощный оптический прицел позволяет снайперу поражать врагов на очень большом расстоянии. Он функционирует аналогично телескопическому прицелу, описанному на странице 178 ОКП **DEATHWATCH**.
- **Глушитель:** Комбинация глушителя и подавителя вспышки уменьшает как вспышку выстрела, так и характерный звук игольчатого оружия. Любые проверки Восприятия для определения местоположения снайпера на основе зрения или слуха получают дополнительный штраф -20 и могут быть предприняты только на половине обычного расстояния.
- **Высокая точность:** Благодаря длинному стволу, встроенным компенсаторам отдачи и подствольным сошкам МК. IX — невероятно точное и сбалансированное оружие. МК. IX обладает свойством Точное, а его боеприпасы с турбохимическими иглами считаются имеющими свойство Ядовитое.
- **Оружие Астартес:** Хотя эта снайперская винтовка относится к категории Экзотического оружия, для космических десантников она считается Твёрдотельным. Следовательно, всё что нужно космическому десантнику для использования этого оружия — талант Владение оружием астартес (см. стр. 124 ОКП **DEATHWATCH**).

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

В 41-м тысячелетии оружие ближнего боя встречается в каждом населённом мире и почти у каждого воина в галактике. Офицеры Имперского флота носят силовые сабли, в то время как комиссар Имперской гвардии может использовать силовой кулак или цепной меч. Если не указано иное, для использования всего оружия из этого раздела требуется одна рука.



ПАЛАЧЕСКИЙ ТОПОР АСТАРТЕС

Astartes executioner axe

В арсеналах Эриоха хранится комплект из двенадцати двуручных силовых топоров с тяжёлыми лезвиями. Каждое оружие изготовлено с величайшим тщанием и имеет долгую историю славных подвигов в Иерихонском рубеже. Только тем, кто заслужил доверие командора Караула, разрешается казнить таким оружием врагов Императора.

СИЛОВОЙ ФАЛЬШИОН АСТАРТЕС

Astartes power falchion

Тяжёлое и грубое силовое оружие, обычно встречающееся на борту Эриоха в руках боевых братьев из Белых Шрамов. Сочетая ударную мощь силового топора с универсальностью силового меча, силовой фальшион имеет широкое лезвие с одной режущей кромкой, которая сужается к рукояти, а кончик лезвия тяжёлый и резко изгибается. Такая конструкция делает оружие более подходящим для рубящих ударов, нежели затейливое фехтование, так что в руках опытного поединщика оно может легко разрывать броню и отсекал конечности.

СИЛОВОЙ КЛЕЙМОР АСТАРТЕС

Astartes power claymore

Эти массивные двуручные мечи не уступают в росе обычному космодесантнику, и в правильных руках чрезвычайно опасны. Это оружие больше подходит для боя на открытой местности и крайне неэффективно в теснённых условиях.

СИЛОВОЕ КОПЬЁ АСТАРТЕС

Astartes power spear

Для использования этого редкого среди космодесантников Караула Смерти оружия требуются две руки. Некоторые боевые братья из Железных Змеев жертвовали это гордое оружие арсеналам Эриоха.

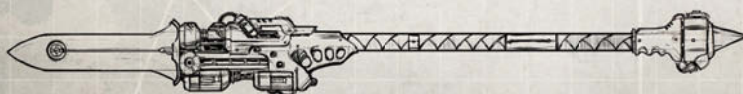


ТАБЛИЦА 3-4: ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Класс	Урон	ББ	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Палаческий топор астартес	Руко-пашное	2к10+8 Э	6	Силовое поле, Громоздкое, Разящее (1)	22	25	Прославленный
Силовой клеймор астартес	Руко-пашное	2к10+6 Э	6	Силовое поле, Громоздкое, Опустошительное (1)	18	15	Заслуженный
Силовой фальшион астартес	Руко-пашное	1к10+4 Э	5	Силовое поле, Бритвенной остроты	7	25	Заслуженный
Силовое копье астартес	Руко-пашное	1к10+6 Э	7	Силовое поле	8	15	Заслуженный
Пробивной авгур	Руко-пашное	4к10+3 Р	7	Разрывающее, Громоздкое, Силовое поле	28	18	—
Прорезатель переборок	Руко-пашное	4к10+5 Р	6	Разрывающее, Громоздкое	10	17	—
Крозиус арканум	Руко-пашное	1к10+7 Э	7	Сбалансированное, Силовое поле	10	—	—

ПРОБИВНОЙ АВГУР

Breaching augur

Еще один инструмент, превращенный технодесантниками Караула Смерти в оружие, пробивной авгур — мощная ударная дрель, изначально предназначенная для использования в шахтах и литейных цехах. Пробивные авгуры создаются из сверхплотных адамантиновых сплавов и оснащены волновыми генераторами, которые заставляют авгуры вибрировать миллионы раз в секунду. Технодесантники Караула Смерти часто, и с большим успехом, используют этот инструмент для разрушения стен, переборок, укреплений и транспортных средств. Август также может быть использован против отдельных врагов, разрывая плоть и прогрызая дыры в броне и плоти. Тяжелый и неудобный, пробивной авгур поставляется со специальной перевязью для удобства использования, но также может быть установлен на серво-сбрую технодесантника. Пробивные авгуры также могут быть вживлены сервиторам и даже имплантированы в качестве кибернетической конечности раненому боевому брату. Наряду с обычным уроном, любая атака пробивным августом, которая приводит к Праведному гневу (см. стр. 276 ОКП Деатнватч), удваивает количество урона на броске Праведного гнева.

ПРОРЕЗАТЕЛЬ ПЕРЕБОРОК

Bulkhead shears

Используемый для прорезания толстых палубных плит и переборок космических кораблей, прорезатель переборок может быть использован как в качестве инструмента для взлома, так и в качестве оружия ближнего боя. Адаптированные технодесантниками Караула Смерти Иерихонского рубежа из промышленного инструмента, обычно используемого в тяжелой металлургии, эти инструменты меньше и более удобны, чем цепной кулак, и могут быть использованы ликвидационными командами, не имеющими тягачной брони. Прорезатель переборок состоит из двух тяжелых адамантиновых лезвий с зубилоподобными наконечниками, которые помещаются между плитами корпуса или палубы или в зазоры между люками и переборками, а затем раздвигаются

с помощью мощных гидравлических систем. Инструмент вживлен в специальную сбрую со встроенной системой питания и управляется обеими руками, но также может быть прикреплен к серво-сбруе технодесантника. В бою прорезатель переборок без труда разрывает небронированные цели и полезен при отделении сопротивляющихся космических десантников Хаоса от их еретической силовой брони.

КРОЗИУС АРКАНУМ

Crozius arcanum

Богато украшенный жезл капеллана космического десанта. Он часто увенчан императорской аквилой или символами капеллана, такими как крылатые скелеты или черепа. Некоторые крозиусы усеяны иконографией конкретного ордена, например, кузнечный молот или голова дракона для Саламандр. Внутри крозиус арканума находится генератор, который создает мощное энергетическое поле, способное разрушать материю аналогично силовому оружию. Капелланы — могущественные воины, и удары, наносимые крозиус арканумом, могут сокрушить практически любую защиту. Это боевое снаряжение выдается только Капелланам космического десанта.

Эффект: Если Капеллан, вооруженный крозиус арканумом, обладает талантом Ненависть к врагу, с которым сражается в ближнем бою, этот враг не может совершить Защитную стойку против него.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Ликвидационные команды Караула Смерти работают в различных необычных ситуациях и операциях, требующих тактической гибкости. Космические десантники Караула Смерти часто широко используют специальные боеприпасы для достижения победы.

ПРОРЫВНЫЕ ПАТРОНЫ

Breaching rounds

Эти снаряды начинены крошечными гранулами взрывчатого вещества и используются для взлома дверей и люков при поспешном проникновении. Они также являются хорошими (хотя и недальнобойными) противопехотными снарядами, когда стреляют в массовых врагов.

Эффекты: Изменяет тип урона оружия на Взрывной (В) и уменьшает дальность вавое.

Используется с: дробовиками астартес, штурмовыми дробовиками астартес.

ПАТРОНЫ “ИГНИС”

Ignis rounds

Наполненные липким, вязким химическим веществом, которое воспламеняется при попадании в цель, эти патроны превращают оружие в эрзац-огнемет.

Эффекты: Изменяет тип урона оружия на Энергетический (Э). В дополнение к обычному урону оружия, цель, поражённая патроном “Игнис”, должна пройти проверку Ловкости, в противном случае они загорается.

Используется с: автоганами, автопистолетами, дробовиками астартес, штурмовыми дробовиками астартес.

БРОНЕБОЙНЫЕ ПАТРОНЫ

Penetrator rounds

Разработанные для пробивания брони, эти патроны оснащены наконечником из закалённого адамантинового сплава и отбрасываемым поддоном.

Эффекты: Любое оружие, заряженное бронебойными патронами, увеличивает Бронебойность на +5. Дробовики, заряженные бронебойными патронами, теряют свойство Разлёт.

Используется с: автоганами, автопистолетами, дробовиками астартес, штурмовыми дробовиками астартес.

Таблица 3-5: СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Название	Вес	Слава
Прорывные патроны	8	Заслуженный
Патроны “Игнис”	10	Прославленный
Бронебойные патроны	6	Заслуженный
Лезвийная сеть	6	Прославленный
Патроны “Кромсатель”	7	Заслуженный
Пулевые патроны	4	—

ЛЕЗВИЙНАЯ СЕТЬ

Razor-web

Впервые эти патроны появились в секторе Каликсиды и попали в арсеналы Иерихона во время Крестового похода. Вместо использования типичных клейких веществ, коими обычно снаряжают обычные боеприпасы для паутильника, лезвийная сеть состоит из редких сплавов, производимых в условиях уникальной астрономической и гравитационной ситуации миров-кузниц Станки. Этот металл может быть использован для создания сверхтонких нитей, прочных, как адамантин, и необычайно острых. Эта смертоносная сеть настолько тонкая, что её тяжело даже разглядеть, но малейшие движения жертвы рискуют разорвать её на куски.

Эффекты: Паутильник, заряженный лезвийной сетью, накладывает дополнительный штраф -20 за все попытки вырваться из паутины. Кроме того, каждая попытка вырваться, безотносительно успешности, наносит 2к10 резанного урона с Бронебойностью 8.

Используется с: любым паутильником.

ПАТРОНЫ “КРОМСАТЕЛЬ”

Shredder rounds

Начинены осколками острого, как бритва, адамантина и предназначены пробивания лёгкой брони и истребления слабозащищённых врагов.

Эффекты: Дробовик, заряженный патронами “Кромсатель”, увеличивает Бронебойность на +1 и получает свойство Разрывающее.

Используется с: дробовиками астартес, штурмовыми дробовиками астартес.

ПУЛЕВЫЕ ПАТРОНЫ

Slug rounds

Патроны с тяжёлыми и прочными цельноадамантиновыми пулями, предназначенные для нанесения огромного урона и повреждений жертве. На близкой дистанции опасны и для лёгкой техники.

Эффекты: Дробовики, заряженные пулевыми патронами, теряют свойство Разлёт, но приобретают свойства Разрывающее и Разящее (1).

Используется с: дробовиками астартес, штурмовыми дробовиками астартес.

ТАБЛИЦА 3-6: Броня

Название	Прикрываемые зоны	ОБ	Вес	Рекв.	Слава
Доспехи разведчика Караула Смерти	Корпус, Руки, Ноги	6	30	Нет	—
Волчий шлем паттерна “Фенрис”	Голова	8	4	Нет	Уважаемый
Черепополикий шлем	Голова	9	4	Нет	—

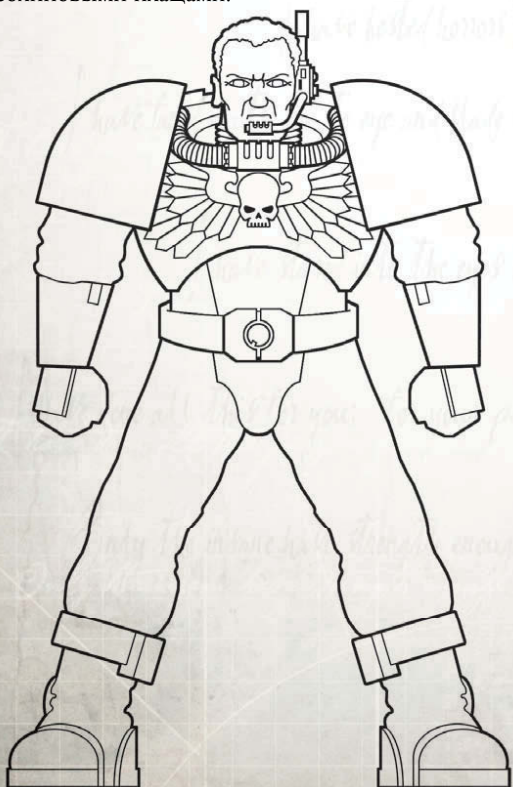
БРОНЯ

В Империи используется великое множество вариантов брони от простых и гибких бронекомбинезонов, которые предпочитают наемные убийцы и разведчики, до массивных адамантиновых и керамитовых пластин силовой брони.

ДОСПЕХИ РАЗВЕДЧИКА КАРАУЛА СМЕРТИ

Deathwatch scout armour

Основанный на броне разведчика, используемой неопитами всех орденов космического десанта, доспехи разведчика Караула Смерти представляют собой легкую, несиловую броню модифицированную оружейниками Эриоха специально для удовлетворения уникальных потребностей Караула Смерти. Подобно доспехам, которые носят снайперы-разведчики таких орденов, как Гвардия Ворона, доспехи разведчика Караула Смерти состоят из нагрудника из закалённого керамита, который покрывает туловище, плечи и область паха космодесантника, под который поддевается укрепленный комбинезон. Бронированные перчатки длиной до локтя защищают руки владельца, в то время как усиленные ботинки из кожи гроткса с керамитовыми носками держат его ноги в безопасности и сухости. Поскольку доспехи разведчика Караула Смерти, по сути, представляют собой полукостюм поверх облегающего комбинезона и изготовлена из лёгких материалов, она не стесняет движения владельца и позволяет ему сохранять естественную ловкость и скрытность, обеспечивая при этом отличную защиту. Эту броню часто носят в сочетании с хамелеолиновыми плащами.



Несмотря на то, что она не защищает от воздействия окружающей среды, как силовая броня Астартес, ткань комбинезона и многочисленные встроенные системы обеспечивают владельцу относительную безопасность. Комбинезон пронизан специальными волокнами, покрытыми мощными мазями, которые обеспечивают ограниченную защиту от атомных, химических и биологических угроз. Он также усеян небольшими заполненными гелем проходами, которые позволяют космодесантнику лучше выдерживать жару и холод, поскольку он регулирует его температуру. На спине брони установлен тяжелый укрепленный рюкзак, который содержит, помимо прочего, питьевую воду и запас кислорода. Вода и воздух доставляются владельцу через дыхательную маску/гидратор двойного назначения, который действует как противогаз и фильтрует воздух из окружающей атмосферы. Одна из перчаток также снабжена автоинъектором, который работает также, как инъектор, встроенный в силовую броню Астартес.

Наряду с защитными элементами броня имеет ряд встроенных систем, предназначенных для оказания помощи космодесантнику в разведывательных операциях. В заднем отделении брони имеется вокс-система дальнего действия, которая позволяет десантнику поддерживать защищенную связь с командованием, а также с воздушно-десантными, бронетанковыми и артиллерийскими подразделениями, снабжая их данными из тыла врага. Пластины брони окрашены специальным покрытием, которое затрудняет обнаружение с помощью матриц ауспиков, авгуров и авточувств. Сочетание встроенных систем, свойств бронекомбинезона и панциря делает космодесантника, носящего эту броню, хотя и не таким смертоносным, как его боевые братья в силовой броне, но все же чрезвычайно грозным бойцом. Различные встроенные системы и возможности брони оцифровываются следующим образом:

Керамитовые пластины: Нагрудник и перчатки обеспечивают 7 очков Брони Корпусу и Рукам.

Комбинезон: Поддетый под нагрудник комбинезон дополняет защиту и оберегает владельца от враждебного окружения. Он обеспечивает 5 очков Брони Ногам и дает +10 к любым проверкам Выносливости, чтобы противостоять контактным ядам, радиации, кислотам или химическим веществам.

Помазание сокрытия: Священные мази и специальные покрытия, нанесенные на пластины брони и комбинезон, делают обнаружение владельца с помощью технологических средств крайне трудным делом. Любой, кто пытается обнаружить космического десантника в доспехе разведчика с помощью авточувств, ауспиков или авгурных массивов, получает -10 к любым проверкам Техпользования и Проницаемости.

Вокс разведчика: Каждый доспех разведчика оснащён зашифрованной многополосной системой вокса дальнего действия, которая позволяет владельцу оставаться в постоянном контакте со своим подразделением. Передатчик размещен в задней части брони, и надёжно изолирован от ударов и повреждений. Устройство активируется голосом и управляется с помощью головного устройства с комбинацией наушников и микрофона. Он также позволяет владельцу общаться с другими подразделениями, а также

с любимыми танками или самолётами Караула Смерти. Вокс разведчика имеет дальность 35 километров, которая может быть неограниченно расширена с помощью ретрансляторов сигналов, например, других разведчиков или вокс-систем, установленных на транспортных средствах и силовой броне, и может передавать как голос, так и данные.

Маяк друга: Помогает идентифицировать владельца как союзника для всех дружественных сил. Вещающий на узкополосной, сильно зашифрованной частоте с дальностью действия десять километров, маяк друга не только идентифицирует владельца как космического десантника, но также действует как аварийный маяк, если он окажется в ловушке или будет выведен из строя. У каждого ордена есть уникальная частота, на которой вещают все его маяки, и эта частота постоянно меняется техножрецами в интересах безопасности.

Манжета с автоинъектором: Надеваемая под одну из бронированных перчаток манжета с автоинъектором представляет собой уменьшенную версию аналогичного устройства, вмонтированного в стандартную силовую броню Астартес. Она состоит из нескольких небольших флаконов и системы автоинъекторов, управляемой небольшой системой когитаторов со встроенным биомонитором. Устройство действует подобно системе силовой брони: когда биомонитор обнаруживает проблему с жизненными показателями владельца, когитатор немедленно вводит подходящий препарат. Это устройство обеспечивает следующие преимущества:

- +5 ко всем проверкам на сопротивление эффектам свойства Ядовитое или сходным.
- Две дозы обезболивающих препаратов, которые позволяют космодесантнику, носящему броню, игнорировать последствия критического урона в течение 1к10 раундов. Дозы можно использовать последовательно или с перерывом.
- Если владелец будет оглушен, в течение 1к5 раундов когитатор введет ему коктейль стимуляторов, который отменит оглушения.

Кроме того, броня разведчика не накладывает штраф к проверкам Скрытности и Бесшумного шага за очки Брони (см. стр. 182 ОКП Deathwatch)

Волчий шлем паттерна “Фенрис”

Fenris-pattern wolf helm

Фенрис — ледяной мир Космических Волков. Там железные жрецы благоговейно ремонтируют и обслуживают обширный арсенал этих свирепых и доблестных воинов. Среди небольшого числа нововведений, созданных железными жрецами, есть уникальный шлем силовой брони, сделанный в форме головы массивного фенрисийского волка, тотемного животного ордена. Существует множество версий этих шлемов, некоторые из них сконструированы с использованием хитроумной системы атмосферного обмена, которая позволяет втягивать небольшие порции окружающего воздуха в шлем без ущерба для герметичности. Кроме того, авточувства и прорицающие духи шлема настроены под повышенные сенсорные способности Космического Волка.

Эффект: Волчий шлем паттерна “Фенрис” действует как обычный шлем силовой брони, за одним исключением. Космический волк, носящий этот шлем, может свободно использовать свою способность одиночного режима «Волчий чувства» и не терять возможности авточувств стандартного шлема.

ЧЕРЕПОЛИКИЙ ШЛЕМ

Skull helm

Доспехи капеллана космического десанта представляют собой устрашающее зрелище, горло несущее символы битвы и смерти. Каждый аспект облачения капеллана служит напоминанием о непостоянной природе смертности и, следовательно, о важности сохранения бессмертной души. Одним из самых знаковых элементов боевого снаряжения капеллана является его шлем с черепом, воплощающим гнев Императора. Эти шлемы могут принимать множество различных форм и создаются многочисленными оружейниками космического десанта по всей галактике. Однако, все они выглядят устрашающе.

Эффект: Череполикий шлем действует как обычный шлем силовой брони, кроме того он даёт владельцу +10 ко всем проверкам Запугивания.

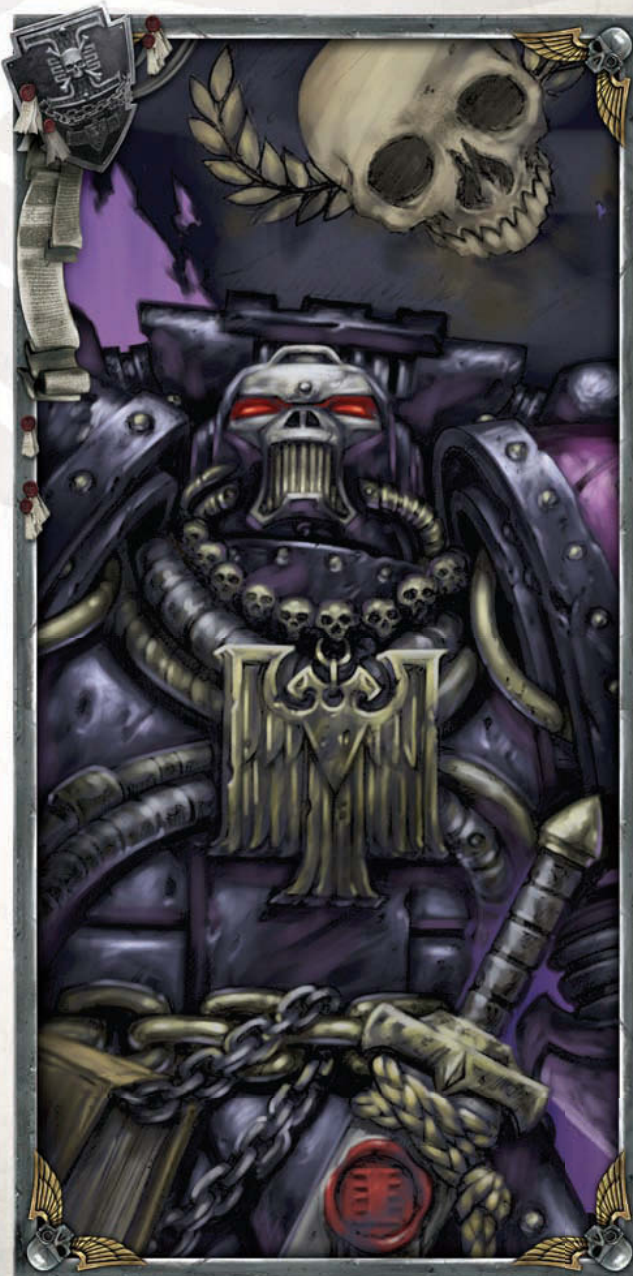


Таблица 3-7: Защитные поля

Название	Вес	Слава
Розарий	Нет	—

ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ

Всё содержимое этого раздела подпадает под правила защитных полей, описанных на странице 188 ОКП DEATHWATCH.

РОЗАРИЙ

Rosarius

Будет большой ошибкой счесть розарий обычным проектором защитного поля, ибо он является символом Имперской Веры и часто доверяется только высшим должностным лицам Экклезиархии. Капелланам космического десанта часто вручают розарий как символ связи между Экклезиархией и предназначением капеллана. Розарий представляет собой квадратный стилизованный крест из адамантия или какого-либо другого плотного и прочного металла с драгоценным камнем или символом Экклезиархии в центре. Его носят на шее или талии на поясе, шнуре или нитке четок. Однако внутри каждого из них находится мощный генератор защитного поля.

Розарий не сияет, как отражающее поле. Тем не менее, он преобразует часть поглощённой энергии, в видимый свет, заставляя их вспыхивать и искриться при попадании. Капелланы космического десанта получают розарий по достижении своего ранга.

Эффект: Розариус — это защитное поле (см. стр. 188 ОКП DEATHWATCH) с уровнем защиты 50.



МОДИФИКАЦИИ ОРУЖИЯ

Для повышения полезности оружие можно различными способами модифицировать. В описании каждой модификации указано, к какому оружию она может быть применено. Стоимость Реквизиции покрывает как компоненты для установки оружия, так и любые трудозатраты.

Сошки

Tripod

Когда суспензоры недоступны, остаётся тактически уступающий, но широко доступный способ закрепления тяжёлого оружия: сошки. Трёхное крепление обеспечивает простую, устойчивую платформу для оружия на любой относительно ровной поверхности. Однако сошки требуют оставаться в неподвижном положении и ограничивают арку стрельбы оружия 180 градусами. Поэтому из полезность ограничена засадой или стационарной обороной.

Модифицируется: Любое Тяжёлое оружие.

Вокс-управление

Vox-operated

Эта модификация интегрирует специально закодированные вокс-приёмники в спусковые механизмы оружия, так что пользователь может управлять им голосом. Пользователи также могут, при наличии такой возможности у оружия, управлять селектором боеприпасов и переключать режимы стрельбы голосовой командой. По соображениям безопасности каждый приёмник обычно настроен только на один голосовой шаблон.

Модифицируется: Любой пистолет, Лёгкое, Тяжёлое оружие или Граната.

Таблица 3-8: Модификации оружия

Название	Вес	Слава
Сошки	3	—
Вокс-управление	5	Заслуженный

ИНСТРУМЕНТЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

Оборудование, доступное исключительно Караулу Смерти, столь же разнообразно, как и миры Имперiums, и может использоваться для любого количества задач. В этом разделе представлено множество устройств, полезных космодесантнику во время Долгого бдения.

БОЕВАЯ ПЕРЕВЯЗЬ АСТАРТЕС

Astartes combat webbing

Состоит из прочного полотняного ремня и комплекта изменяемых ремешков. Ремень и несущие ремешки имеют ширину пять сантиметров и регулируются практически под любой размер тела, а также надеваются поверх стандартной брони разведчика Астартеc. Перевязь предназначена для крепления твёрдых и мягких подсумков для снаряжения и боеприпасов, которые нужны разведчику под рукой. Эти подсумки бывают различных размеров, а по назначению варьируются от магазинов и аптечек, до кобур и чехлов. Подсумки соединяются с поясом и ремешками с помощью множества зажимов, которые можно растянуть любым инструментом с плоским лезвием. Вот несколько распространённых подсумков:

Обойма: Вмещает две обоймы для оружия. Эти подсумки бывают разных размеров в зависимости от типа обоймы (болт или автоматический пистолет, батарея и т.д.).

Аптечка: Содержит пластыри, антисептики, аппликаторы синтетической кожи, одноразовые инъекторы, содержащие детокс, обезболивающее, морфин, реаниматекс, несколько бинтов и жгут. Дает +20 к проверкам Медики.

Вокс: Вмещает один стандартный ручной вокс-блок астартеc.

Гранаты: Вмещает четыре стандартные крак- или фраз-гранаты.

Ножны: Вмещает один боевой нож астартеc.

Дротовик: Вмещает восемь патронов к дротовику астартеc.

Кобура: Пристегивается к бедру и крепится к поясу с помощью быстроразъемного ремня. Каждая кобура специально разработана для конкретного оружия.

Чехол: Крепится к боевой перевязи как кобура и полезен для переноски пустых магазинов или образцов и имеет отверстие для шнура (мягкое) или магнитный замок (жесткий).

МИ или игроки должны не стесняться придумывать любые другие специальные подсумки по своему усмотрению.

КОШКОМЁТ АСТАРТЕС

Astartes grapple

Иногда используемая отрядами разведчиков космического десанта, кошкомёт — это выстреливаемый из болт-пистолета крюк или магнитный захват, соединённый с пусковой установкой тонким, но прочным 100-метровым тросом. Как только захват прикрепится к нужному выступу скалы, зданию или другой крепкой поверхности, пользователь может вручную подняться по веревке или активировать приводную лебедку. В крайнем

Таблица 3-9: Инструменты и оборудование

Название	Вес	Слава
Боевая перевязь астартеc	3	—
Кошкомёт астартеc	3	—
Гравишют астартеc	5	—
Гоглы с авточувствами	10	—
Камуфляжный плащ	20	—
Хамелеолиновый экран	5	—
Клавис	—*	Заслуженный
Диагностикатор	25**	Заслуженный
Грав-вспышки	7	—
Инфильтриальная эмаль	10	Заслуженный
Капсульные сигнальные вспышки	5	—
Осадный ауспик	13	—
Невидимые вспышки	8	—
Ключ вивисектора	35***	Заслуженный

*Только для Хранителя Караула Смерти

**Только для Технодесантника

*** Только для Аптекаря

случае, кошкомёт можно использовать в качестве грубого стрелкового оружия, наносящего урон 1к10 +2 Режущего урона с Бронейностью 2.

ГРАВИШЮТ АСТАРТЕС

Astartes grav chute

Иногда отряды разведчиков Космического десанта должны развертываться скрытно, не имея возможности использовать прямолинейные методы, такие как телепортация или десантные капсулы. В таких необычных обстоятельствах разведчики используют гравишют или гравитационный парашют Астартеc. Гравишют астартеc используют суспензорные поля для противодействия гравитации и замедления спуска. В отличие от прыжкового ранца, который позволяет пользователю прыгать, пониженная мощность гравитационного парашюта обеспечивает только безопасное и управляемое падение, например с пролетающего самолёта. Гравишют астартеc обеспечивает безопасное падение с любой высоты.

ГОГЛЫ С АВТОЧУВСТВАМИ

Auto-sense goggles

Эти громоздкие очки (которые чаще всего их носят снайперы-разведчики космического десанта) обеспечивают владельцу ряд преимуществ. Существует множество моделей и вариантов этих защитных очков. Большая часть сочетает эффекты фотовизоров (без штрафов из-за темноты) и прицелов хищника (+20 к проверкам Восприятия на основе зрения ночью или в темноте), могут обнаруживать и выделять широкий спектр радиоактивного излучения, записывать пикты, имеют 5-кратное оптическое усиление, 5-кратное микроусиление и ряд цветных фильтров, которые можно вставлять и вынимать из портов. Эти очки также оснащены встроенным лазерным дальномером, который позволяет владельцу выступать в качестве передового наблюдателя или диспетчера огня для артиллерийских и аэрокосмических подразделений, точно определяя местоположение цели, рассчитывая параметры для стрельбы и передавая их союзникам. При использовании лазерного дальномера для наведения артиллерийского или аэрокосмического огня передовой наблюдатель дает +20 к проверкам Дальнего Боя союзников.

КАМУФЛЯЖНЫЙ ПЛАЩ

Camouflage cloak

Любимые снайперами Караула Смерти, эти плащи с капюшонами имеют сетчатую основу, сотканную из тысяч лент изменяющего цвет и светопоглощающего материала. Снайпер, одетый в камуфляжный плащ, получает бонус +20 ко всем проверкам Скрытности. В неподвижном состоянии владелец считается находящимся на расстоянии одной дальности дальше при подсчёте вероятности попадания стрелковым оружием.

ХАМЕЛЕОЛИНОВЫЙ ЭКРАН

Cameleoline tarpaulin

Эти тонкие, эластичные экраны изготовлены из листов светочувствительной ткани, которая может принимать цвет окружающей среды. Выпускаемые в виде листов размером пять на пять метров, хамелеолиновые экраны можно соединить вместе, чтобы скрыть что угодно, от "лендспилера" и "носорога", до целого лагеря. Использование хамелеолинового экрана для сокрытия транспортных средств и огневых точек дает пользователю +30 ко всем проверкам Скрытности.

КЛАВИС

Clavis

Специальный посеребрённый наруч, являющийся символом Хранителя Караула Смерти. Принцип работы клависа, созданного в Тёмную эру Технологий, не до конца понятен Адептус Механикус, но известно, что он взаимодействует с нервной системой космодесантника и контролирует его жизненные показатели.

Клавис действует как уникальный и сложный ключ, который содержит множество инквизиционных кодов переопределения и другие, более тайные системы,

которые позволяют ему обойти практически любую технологическую печать. Клавис взаимодействует с помощью света, вибрации и других, менее известных средств для вскрытия магнитных замков и защитных барьеров по команде Хранителя. Сервиторы и другие средства автоматической защиты регистрируют Хранителя как друга и отступают в его присутствии. Именно клавис позволяет Хранителю беспрепятственно стоять свою вахту и достигать практически любой защищённой зоны.

Эффект: Клавис обходит практически любой имперский замок, печать или автоматизированную систему защиты. Если требуется бросок, клавис позволяет своему владельцу в полноценно использовать умение Безопасность, даже если персонаж им не обладает, а также даёт бонус +30 к любой проверке Безопасности. Кроме того, проверки Медики, используемые на владельце клависа, получают бонус +10 благодаря способности устройства отслеживать жизненно важную информацию владельца.

ДИАГНОСТИКАТОР

Diagnosticator

Это небольшое ручное устройство содержит ряд технологических диагностических инструментов и небольшую матрицу когитаторов, которая позволяет технодесантнику диагностировать, что беспокоит дух машины. Он имеет ряд распространённых разъёмов и адаптеров, которые позволяют подключать его практически к любой машине человеческого производства, а также датчики и сканеры, которые могут видеть сквозь корпус, обнаруживать микроскопические трещины и усталость материала и в целом помогать технодесантнику в его ежедневных обязанностях перед Омниссией. Технодесантник, использующий диагностикатор на машинный дух, получает бонус +20 ко всем проверкам Техпользования при диагностике или ремонте неисправного оборудования.

ИНФИЛТРИОЛЬНАЯ ЭМАЛЬ

Infiltriol enamel

Изредка операция требует, чтобы ликвидационная команда высадилась посреди полномасштабного вторжения тиранидов. Хотя Адептус Астартес воистину могущественны, битва против бесчисленных полчищ тиранидов является безнадежной даже для них. Боевой брат не откажется от такой операции, но его жизнь слишком ценна, чтобы растрачивать её впустую.

Чтобы решить эту проблему, магос генетус Айрзек (прикрепленный к силам Механикус Иерихонского рубежа) синтезировал инфилтриол, который использует выделяет запахи характерные для большинства тиранидов. Инфилтриол использует эфирные феромоны, извлеченные из представителей рода гантов, для маскировки биосигнала носителя. Инфилтриол адаптирован исключительно для химических рецепторов флота-улья Дагон. В настоящее время совершенно неизвестно, как он подействует на другие флоты-улья. Когда силовая броня боевого брата покрыта инфилтриоловой эмалью, большинство тиранидских организмов не распознают в нем врага. Это позволяет ему относительно беспрепятственно проходить через районы,

кишащие выводком. Однако слишком близкое присутствие более разумных и наблюдательных тиранидов, таких как синаптические существа и авангардные организмы, рискует раскрыть обман и вызвать гнев флота-улья.

Чтобы эмаль была эффективной персонаж должен находиться внутри герметичного устройства (например, силовой брони астартес). Будучи биозамаскированным, персонаж не вызывает внимания со стороны породжений соответствующего флота-улья, оставаясь фактически “невидимым” до тех пор, пока не приблизится к существу-тираниду ближе, чем на [2 x бонус Восприятия] метра. Как только персонаж попадает в этот радиус, любое существо-тиранид, которое МИ сочтёт подходящим, может совершить проверки Восприятия, чтобы распознать персонажа как пищу. Обнаружение любым существом-тиранидом или нападение на часть флота-улья автоматически раскрывает персонажа всем тиранидам в поле зрения. Инфилтриол действует 1к10+10 часов. Естественно, психоактивные тираниды (такие как тираны улья) меньше полагаются на обоняние, поэтому получают бонус +20 к проверке Восприятия.

Запасы инфилтриоля чаще всего выделяются “заказчиком” операции отдельно от другого реквизированного оснащения.

Грав-вспышки

Grav-flares

Выпущенные из встроенных трубчатых пусковых установок, грав-вспышки используются для освещения больших участков местности. Благодаря небольшому ракетному двигателю, поднимающей устройство на нужную высоту, и маломощной грав-системе, похожей на гравитационную пластину, удерживающей её там, эти химические осветители чрезвычайно высокой интенсивности могут освещать площадь примерно в десять километров в поперечнике в течении 2к10 минут. Они бывают красного, белого, зелёного, золотого и синего цветов.

Капсульные сигнальные вспышки

Luminator signal flare capsules

Примерно вдвое меньше стандартного болтерного патрона, эти маяки высокой интенсивности имеют два режима работы: постоянный и стробоскопический. В стационарном режиме они используются для разметки и освещения и могут освещать площадь диаметром пять метров. В стробоскопическом режиме вспышка включается и выключается сотни раз в минуту и обычно используется в качестве аварийного маяка. В отличие от фонариков или светосфер, сигнальные вспышки предназначены для одноразового использования — когда они разряжаются, их просто выбрасывают. Срок службы люминаторов составляет 1к10 часов в стационарном режиме и 1к5 часов в стробоскопическом.

Осадный ауспик

Siege auspex

Мощный сканер, способный видеть слабые места сквозь самые плотные материалы. Такие устройства используются для поиска трещин, укреплённых или бронированных областей, скрытых проходов, трубопроводов и множества других вещей, представляющих интерес для осадного инженера. Духи машины осадного ауспика, хотя и хитры, могут видеть только сквозь твёрдые предметы и имеют фиксированную дальность действия около 20 метров. Такие вещи, как энергетические поля, толстые переборки, железо, камень, армапласт и пласталь, могут уменьшить дальность действия устройства или даже ослепить его. МИ должен учитывать сканируемые материалы и соответствующим образом корректировать дальность действия осадного ауспика.

Невидимые вспышки

Stalker flares

Незримые невооруженным глазом, эти маленькие химические маркеры могут быть обнаружены только с помощью прицелов хищника или обладателями гоглов с авточувствами. Они позволяют космическим десантникам помечать проходы и зоны высадки способами, которые трудно или невозможно обнаружить врагу.

Ключ вивисектора

Vivisection gage

В основном это инструмент, используемый технодесантниками и апотекариями Караула Смерти, особенно связанными с магосами биологис. Обычно, это зловещее устройство используется для обслуживания сервиторов Караула Смерти. Распространённый во владениях технодесантников Эриоха прибор представляет собой рукавицу длиной до локтя, состоящую из плотно сцепленных пластин адамантина и керамика. Сама рука содержит аугментацию, аналогичную кибернетической руке, а в пальцы встроен комплект лазерных резаков, биорастворителей, автоинъекторов, ножниц и свежующих инструментов. Будучи разработанным как медицинское или научное устройство, ключ вивисектора также может использоваться в качестве чрезвычайно эффективного устройства для допроса.

При использовании технодесантником или апотакарием для исследования или обслуживания сервиторов ключ вивисектора даёт пользователю бонус +10 ко всем проверкам Медики. При использовании в качестве устройства для допроса он даёт владельцу +10 к проверкам Допроса и Запугивания, наносит урон 1к5+5 Режущий и обладает свойствами Разрывающее и Отравленное.

КИБЕРНЕТИКА

Вся кибернетика и имплантаты подчиняются правилам со страниц 202-204 ОКП Deatnwatch.

Бионическая кисть

Bionic hand

Среди технодесантников и других Адептус Астартес принято добровольно отдавать часть себя Омниссии, обычно заменяют кисть. Бионические руки обычного качества функционируют идентично заменённой конечности. Бионика Выдающегося качества даёт тот же бонус +10 к проверкам с тонкими манипуляциями что и бионическая рука, но не её бонус к Силе.

Таблица 3-10: КИБЕРНЕТИКА И ФАМИЛЬЯРЫ

Название	Вес	Слава
Бионическая кисть	10	Заслуженный
Псайбер-ворон	20	Прославленный

ПСАЙБЕР-ФАМИЛЬЯРЫ

Psyber familiars

Пси-связанный (или псайбер) фамильяр – это живое существо, связанное со своим хозяином мистическими технологиями. Интерфейсная система, которую необходимо поставить и фамильяру и хозяину, позволяет быстро и точно управлять существом, при этом хозяин имеет доступ к сенсорным данным существа и может отдавать ему мгновенные команды на большом расстоянии. Дальность, на которой персонаж может воздействовать на пси-связанное существо, равна его [бонус Силы воли] километров, хотя местные условия могут её сильно изменить.

ПСАЙБЕР-ВОРОН

Psyber-raven

Распространенный выбор фамильяра среди Адептус Астартес, особенно библиариев. Эти существа с тёмными крыльями отлично подходят для разведки, их зоркие глаза выискивают вражеские засады и передают позиции войск.

Задумчивый вид птицы на наплечном наплечнике и случайное бормотание ею зловещих фраз также могут быть полезными побочными эффектами.

ПСАЙБЕР-ВОРОН

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
40	—	16	35	48	20	45	30	—

Передвижение 2/4/6/12

Раны: 2

Умения: Бдительность (Восп.) +20, Скрытность (Лов.) +10, Уклонение (Лов.).

Таланты: Бесстрашие, Быстрая атака.

Особенности: Зверь, Ночное зрение, Летун 12, Природное оружие (Когти), Размер (Маленький).

Вооружение: Когти (1к10+1 Р; ББ 2).

МОДЕЛИ БРОНИ

“Снаряды, клинки, огонь или когти — ничто не замедлит поступь космического десантника в силовой броне”.

— Кодекс Астартес

Классический образ космических десантников Императора — могучие воины, облачённые во внушительные доспехи, украшенные гордым двуглавым орлом на груди. Эта модель стиль силовой брони, получившая название “Аквила”, встречается чаще всего, но на самом деле является лишь одной из восьми основных моделей, которые тысячелетиями защищали ангелов смерти. Все типы всё ещё активно, в той или иной степени, используются Адептус Астартес, поэтому их могут носить члены Караула Смерти. Однако, рабочие комплекты старых типов чрезвычайно редки и ценятся как физическая связь со славной историей космических десантников. Они предназначены для церемоний или используются в качестве знака высокой должности. Можно отметить, что с годами наблюдается неуклонное совершенствование конструкции и дизайна. Однако этот прогресс не является результатом какого-либо конкретного изобретения или стремления. Скорее, изменения были вызваны постепенным, по ходу Великого крестового похода, пересмотром знаний и материалов времён Тёмного века Технологий.

БРОНЯ МК. I “ГРОМ”

Изначальная силовая броня, позже получившая индекс Mk. I, на самом деле не была специально создана. Она представляла собой общий тип брони, используемой техно-варварами, которые доминировали на Земле в конце Эры Раздора. Когда Император начал завоевание планеты, его армии, включая первых космических десантников, были оснащены аналогично вражеским. Броня не была герметичной или даже закрывающей всё тело, не было у неё и средств жизнеобеспечения — ведь для ведения боевых действий на Земле такие системы были не слишком нужны. Костюм состоял из массивного нагрудника и поручей с энергетическими кабелями для передачи энергии, что значительно увеличивало силу и боевые возможности владельца. Ножные пластины не имели питания, обычно ноги защищались крепкими штанами, а иногда и простыми бронированными пластинами. На многие экземпляры брони был нанесён символ молнии, личная эмблема Императора того времени, давшая название доспехам “Гром”.

Правила Mk. I

Самая древняя модель значительно шумнее всех последующих. Владелец получает дополнительный штраф -10 на проверки Скрытности и Бесшумного шага.

Находиться в присутствии такой древней реликвии — огромная честь для всех космических десантников, ибо броня служит физическим напоминанием об Императоре и долгой, славной истории Адептус Астартес. Кто бы ни был командиром команды, он может добавить +15 при проверке на утрату Сплочённости. Владелец также получает бонус +30 к Общительности при взаимодействии с другими космическими десанниками. Кроме того, этот бонус к Общительности также распространяется на членов

ПРИМЕНЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ПАТТЕРНОВ

Во множестве орденов космического десанта применяются самые разные подходы к различиям паттернов брони. Некоторые стремятся оснастить своих братьев самой совершенной броней, в то время как другие ценят старые доспехи и добросовестно поддерживают их в боеспособном состоянии. Орден Святителей, один из наследников Тёмных Ангелов, избегает использования моделей новее, чем Mk. VI, благодаря чему имеет вид легиона времен Ереси Гора. Во многих случаях остаются только части старых костюмов, приспособленные к более современным доспехам. Однако даже наплечник или перчатка, за плечами которой тысячелетия службы и бесчисленные победы, является драгоценной реликвией, приносящей немало почестей носителю.

Экклезиархии, которые испытывают благоговейный страх перед артефактом времён Императора.

БРОНЯ МК. II “КРЕСТОВЫЙ ПОХОД”

Взяв под контроль Терранскую систему, Император смог начать экспансию к звёздам, чтобы воссоединить Человечество. На Марсе для космических десантников. был разработан новый боевой костюм, гораздо более совершенный, чем прежние. Броня Mk. II “Крестовый поход” представляет собой полностью закрытый костюм с системой жизнеобеспечения, позволяющей сражаться на токсичных планетах, а также в глубинах космоса. Броневой слой создавался из нескольких соединённых пластин, благодаря чему давала относительную свободу передвижения, а большая часть силовых кабелей была спрятана внутри. Рюкзак сохранил форму, аналогичную форме Mk. I, но получил современное оборудование, предназначенное для очистки воздуха, утилизации жидкостей и экстренной медицинской помощи.

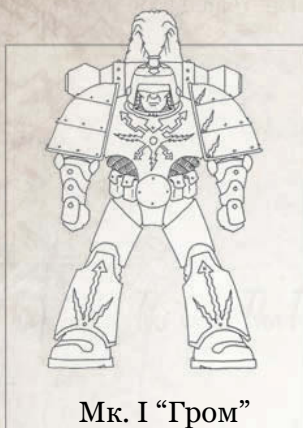
Шлем был жестко закреплён в одном положении, зато позволял воину поворачивать голову внутри. Он также содержал сенсорные устройства, которые контролировали окружающую боевую обстановку, подавая визуальные и слуховые сигналы непосредственно в мозг владельца через нейронный разъем. Это улучшило зрение и слух до сверхчеловеческого уровня, в то же время приглушая ослепительные вспышки и оглушительные взрывы. Впоследствии это “авточувства”, как и другие внутренние устройства, стали стандартным оснащением всех последующих типов силовой брони.

Правила Mk. II

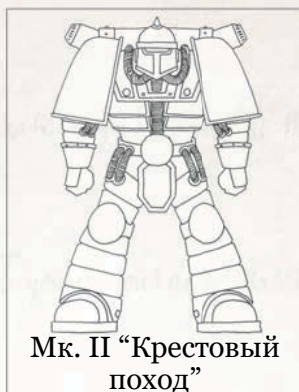
Броня “Крестовый поход” не была создана для скрытности. Владелец получает дополнительный штраф -10 на проверки Скрытности и Бесшумного шага.

Однако, ношение столь древнего костюма — большая честь для всех космических десантников, ведь он напоминает о славе Великого крестового похода. Кто бы ни был командиром команды, он может добавить +10 при проверке на утрату Сплочённости. Владелец также получает +20 к Общительности при взаимодействии с другими космическими десанниками.

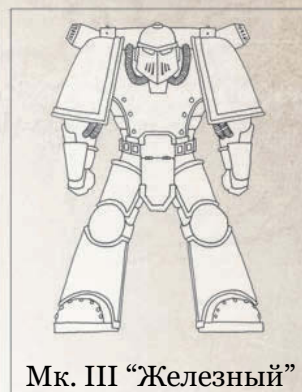




Мк. I "Гром"

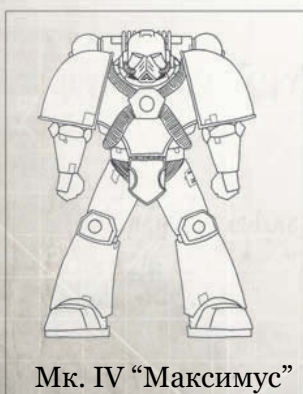
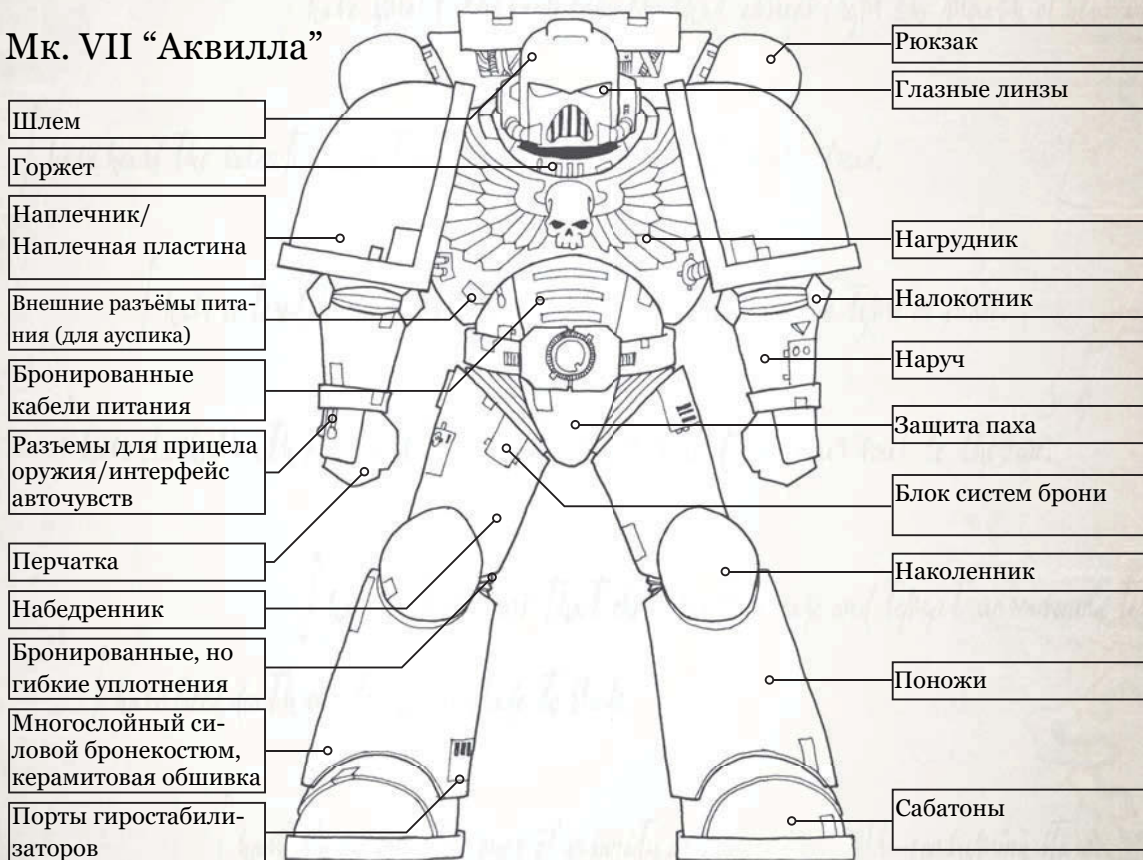


Мк. II "Крестовый поход"

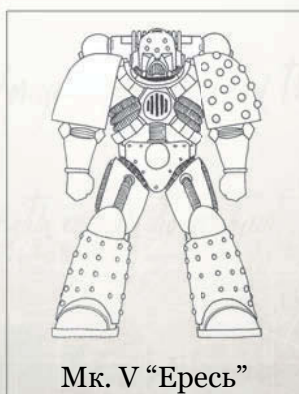


Мк. III "Железный"

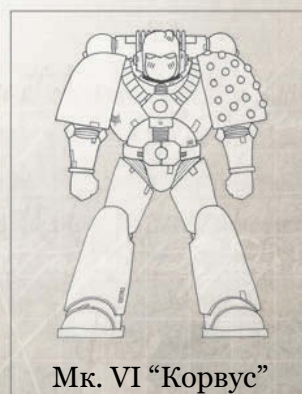
Мк. VII "Аквилла"



Мк. IV "Максимус"



Мк. V "Ересь"



Мк. VI "Корвус"



Таблица 3-11: Модели силовой брони

Модель	При- крыва- емые зоны	ОБ	Вес, кг.	Повышение Силы	Авточувства (модификатор Бдительности)	Осмотиче- ская систе- ма жизнео- беспечения	Дозы болепода- вателя
Мк. I “Гром”	Все*	4/6/8**	200– 250***	от +15 до + 25****	Нет	Нет*****	Нет
Мк. II “Крестовый поход”	Все	7/9	280	+25	+5	Есть	6
Мк. III “Железный”	Все	9(6)/10(6)†	300	+25	+5	Есть	8
Мк. IV “Максимус”	Все	7/9	220	+20	+10	Есть	6
Мк. V “Ересь”	Все	8/9	200	+20	+5	Есть	6
Мк. VI “Корвус”	Все	8/9	170	+20	+15	Есть	6
Мк. VII “Аквила”	Все	8/10	180	+20	+10	Есть	6
Мк. VIII “Странник”	Все	8/11	190	+20	+10	Есть	6

†Мк. III “Железный” предназначалась для лобовых атак, поэтому имеет гораздо более прочную броню спереди, чем сзади. Для атак с тыла используется только 6 ОБ.

* Обозначение Мк. I относится скорее к общему типу, чем к конкретной модели, поэтому между конкретными экземплярами существуют значительные различия. Прикрытие броней всех зон предполагает полный комплект брони Мк. I, включая поножи. Однако защита ног не является неотъемлемой частью базового костюма и может отсутствовать, в этом случае ОБ для Ног будет равен 0.

** Полный комплект Мк. I обеспечивает 4 ОБ Ногам, 6 ОБ для Рукам и Голове, и 8 Корпусу.

*** Из-за различий в технологическом процессе Мк. I вес может значительно варьироваться. Основным фактором является тип (или отсутствие) защиты для ног.

**** Бонус к Силе, предоставляемый броней Мк. I, может сильно варьироваться, это зависит как от изначальных параметров, так и от тщательности ремонта.

***** Броня Мк. I не предназначена для взаимодействия с Чёрным панцирем космодесантника. В результате враги получают обычные модификаторы для атаки Крупной цели.

БРОНЯ МК. III “ЖЕЛЕЗНЫЙ”

Следующих вариант силовой брони был создан во время войн Императора с обитателями миров, близких к ядру галактики. Эти планеты с высокой гравитацией были домом для обширной промышленной цивилизации, которая оказала мощное сопротивление Имперскому крестовому походу. Броня Мк. III не была заменой Мк. II, скорее альтернативой ему, более тяжёлым костюмом, предназначенным для сражения в тесных помещениях космических кораблей и горнодобывающих комплексов. Более крепкая лобовая броня, ради удержания весовых характеристик, компенсировалась более легкой защитой сзади, благодаря чему Мк. III считался идеальным для полномасштабных атак, несмотря на то, что был неуклюжим и неудобным в ношении. В связи с большой прочностью Мк. III получил название “Железный” или “Арморум Феррум”.

Правила Мк. III

Доспех лязгает и скрежещет при малейшем движении. Владелец получает дополнительный штраф -20 на проверки Скрытности и Бесшумного шага.

Ношение столь внушительного доспеха – большая честь для всех космических десантников, ведь он напоминает о величайших битвах Адептус Астартес. Кто бы ни был командиром команды, он может добавить +5 при проверке

на утрату Сплочённости. Владелец также получает +20 к Общительности при взаимодействии с другими космическими десантниками.

БРОНЯ МК. IV “МАКСИМУС”

Когда Великий крестовый поход распространился по всей галактике, а размеры Империи достигли тех, что оказались максимальными, Адептус Механикус создал новый вариант брони. Основной дизайна “Максимуса” был отказ от использования смыкающихся пластин в пользу более крупных, но гибких бронеплит. Они были значительно проще в производстве и обслуживании, а мобильность не слишком ограничивали, кроме того, благодаря технологиям, обретенным в ходе Крестового похода, были легче и обеспечивали более эффективную защиту. Шлем был новой конструкции, которая позволяла ему двигаться, сохраняя при этом герметичность.

Правила Мк. IV

Космический десантник, одетый в древний доспех Мк. IV, пользуется уважением боевых братьев. Владелец получает бонус +15 к Общительности при взаимодействии с другими космическими десантниками.

Таблица 3-12: Модели силовой брони, ПРОДОЛЖЕНИЕ

Модель	Вокс-связь	Магнитные подошвы	Внутренний цикл питания (время до проверки)	Подавитель отдачи	Штраф на тонкие манипуляции	Броски по таблицам Истории
Мк. I “Гром”	Нет	Нет	Нет	Нет	–15	Без бросков
Мк. II “Крестовый поход”	Есть	Есть*	1 неделя	Есть	–20	Без бросков
Мк. III “Железный”	Есть	Есть	1 неделя	Есть	–20	Без бросков
Мк. IV “Максимус”	Есть	Есть	2 недели	Есть	–10	3
Мк. V “Ересь”	Есть	Есть	2 недели	Есть	–10	2
Мк. VI “Корвус”	Есть	Есть	2 недели	Есть	–10	2
Мк. VII “Аквила”	Есть	Есть	2 недели	Есть	–10	1
Мк. VIII “Странник”	Есть	Есть	2 недели	Есть	–10	1

*У большинства костюмов Мк. II магнитные подошвы постоянно включены — только в более поздних моделях появилась возможность их включения и выключения.

БРОНЯ МК. V “ЕРЕСЬ”

С началом восстания линии снабжения пришли в смятение, из-за чего стало трудно ремонтировать и обслуживать новейшие костюмы Мк. IV. Мк. V был создан как промежуточный вариант, основным достоинством которого стала возможность гибкого использования новых или старых материалов в зависимости от имеющихся частей. Во многих случаях использовались старые, тяжёлые силовые кабели, что создавало слабое место на груди. Броня была усилена дополнительной бронепластиной, прикреплённой сверху с помощью молекулярных заклепок, что придало “Броне Ереси” характерный внешний вид. После Ереси большинство таких доспехов были разобраны и пущены на запчасти, скорее всего, орден не желал носить материальные напоминания о великой войне. Однако среди ненавистных легионов-предателей “Ересь” крайне распространена.

Правила Мк. V

Броня Мк. V “Ересь” несет отголоски самого тёмного часа Империи и его величайшей победы. Боевые братья окажут владельцу свое должное уважение. Однако члены Инквизиции инстинктивно настроены относительно любого напоминания о Ереси Гора. Владелец получает бонус +10 к Общительности при взаимодействии с другими космическими десанниками, но в случае с Инквизиторами и их агентами, получает аналогичный штраф.

БРОНЯ МК. VI “КОРВУС”

Данный паттерн брони также повоевал во время Ереси Гора. Он отличался двойными технологическими схемами, которые позволяли заменять редкие или сложные детали обычными или базовыми альтернативами. “Корвус” также имеет средства защиты от сбоя, такие как дублированные кабели питания. Левый наплечник, который обычно на себя основной удар, сохранил шипованную конструкцию Мк. V, чтобы его можно было легко заменить.

Правила Мк. VI

“Корвус” является самым лёгким вариантом силовой брони и прославился более плавным сопряжением элементов (несмотря на то, что они взаимозаменяемы с броней Мк. VII). Эта особенность часто приводила к тому, что “Корвус” оснащался прыжковым ранцем и использовался штурмовыми десанниками. Владелец получает +10 к Ловкости.



БРОНЯ МК. VII “АКВИЛА”

По мере того, как Великая Ересь подходила к апокалиптическому концу, началось создание Mk. VII. “Аквила” стала продолжением технологии Mk. VI и взяла многие её особенности, одним из больших преимуществ стала высокая взаимозаменяемость. Так, шлем Mk. VI подходит к Mk. VII без необходимости какой-либо доработки со стороны технодесантников и оружейников. Наиболее очевидным изменением стала новая нагрудная пластина, которая дала костюму название “Аквила”, “Император” или броня “Орел”.

Правила Mk. VII

Описанная на странице 182 ОКП **Deathwatch** силовая броня является бронёй Mk. VII “Аквила”, а потому дополнительные правила не требуются.

БРОНЯ МК. VIII “СТРАННИК”

За долгие тысячелетия, прошедшие со времен Ереси Гора, появилась только одна новая модель силовой брони, что является наглядной демонстрацией того, насколько сильно в Империи застыл прогресс. Броня «Странник» – это продолжение дизайна Mk. VII, по большей части, направленная на устранение некоторых недостатков и слабых мест. Корпус и силовые кабели получили дополнительную защиту, а высокий горжет закрывает слабое место – сочленение шеи и нагрудника (единственным недостатком чего является то, что старые шлемы с трудом совместимы). До сих пор он слабо распространён, поэтому, как правило, зарезервирован для ветеранов ордена.

Правила Mk. VIII

“Странник” оснащён высоким горжетом, который обеспечивает повышенную защиту шеи и головы. Каждый раз, когда атака попадает в Голову владельца, сделайте бросок к10. При результате 8, 9 или 10 атака считается попаданием в Корпус.

До сих пор костюмы Mk. VIII в основном выдавались сержантам и офицерам высокого ранга, поэтому их внешний вид приобрел авторитет среди Адептус Астартес. Носитель “Странника” получает +5 к проверкам Командования.

ВЫБОР СИЛОВОЙ БРОНИ

У любого персонажа **Deathwatch** имеется набор стандартного снаряжения, без которого его служба Императору менее эффективна, и в него входит силовая броня. Правила, представленные на этих страницах, позволяют вам определить конкретную модель брони, а затем разработать ей богатую и подробную историю. Первый шаг состоит в том, чтобы сделать бросок к10 по таблице ниже, в ней учтено сравнительное количество различных моделей брони в 41-ом тысячелетии, причем Mk. VII является самым распространённым. Можно заметить, что Mk. I, Mk. II и Mk. III в таблицу не включены, поскольку они исключительно редки и обычно не используются боевыми ротами. Однако такие древние костюмы всё же могут участвовать в ваших играх, но об этом мы поговорим позднее. Если у игроков есть интересные предыстории, с МИ всегда можно договориться!

Таблица 3-13: Силовая броня как стандартное снаряжение

Бросок 1к10	Модель брони
1	Мк. IV “Максимус”
2	Мк. V “Ересь”
3	Мк. VI “Корвус”
4	Мк. VII “Аквила”
5	Мк. VIII “Странник”

Ранее были описаны игровые правила для каждой модели брони, но это только половина истории, второй шаг – создать историю силовой брони вашего персонажа.

БЕЗ ШЛЕМА

Довольно часто можно увидеть космодесантника, сражающегося без шлема, особенно среди офицеров, кроме того многие боевые братья предпочитают снимать шлемы, когда нет непосредственной угрозы. Несмотря на дополнительный риск, а может быть как раз из-за этого, многие считают такую практику актом мужества и вызова своим врагам. Кроме того, отсутствие шлема означает потерю авточувств, передающих данные через шлем, поэтому желающие снимать шлем используют наушники и окуляры, как внешние, так и вживлённые в качестве постоянной бионики.

Если космический десантник не носит шлем, применяются следующие эффекты, в дополнение к потере ОБ на Голове:

- Авточувства не работают.
- Костюм более не является герметичным и не снабжает персонажа кислородом.
- Вокс-канал всё ещё работает, через системы, встроенные в горжет, но обеспечивает только передачу звука.
- Персонаж получает +5 ко всем проверкам на основе Общительности.
- Персонаж добавляет +5 при проверке на утрату Сплочённости.
- По усмотрению МИ персонаж может также получить +1 бонусное дополнительное очко Славы всякий раз, когда ПИ получают Славу.

Если же ликвидационная команда окажется в центре по настоящему ожесточённой схватки, космодесантник может передумать и посчитать, что ношение шлема – хорошая идея. В то время как надлежащие ритуалы и молитвы для облачения в полный комплект силовой брони занимают значительное время, шлем можно быстро заменить довольно быстро. Находясь в бою, персонаж может надеть шлем (или снять его) за Полудействие (подтип: Разное). Авточувства и полноценная вокс-связь будут недоступны до следующего хода, так как духу машины требуется несколько мгновений, чтобы полностью пробудиться от долгого сна. Кроме того, если требуется герметичность, необходимо совершить хотя бы несколько базовых ритуалов. В этом случае для надевания шлема требуется Полное действие.

ИСТОРИЯ СИЛОВОЙ БРОНИ

ОКП **ДЕАТНВАТЧ** позволяет создать историю силовых доспехов вашего персонажа, давая представление о великих деяниях, совершённых предыдущими владельцами костюма, и личности его машинного духа. На следующих страницах представлены расширенные правила создания истории брони, включая три новые таблицы героических подвигов, боевых повреждений и катастрофических происшествий, которые можно добавить к таблице, имеющейся в ОКП.

Это особенно полезно в сочетании с различными моделями силовой брони, поскольку более старые типы брони поучаствовали в большом количестве катастрофических конфликтов и разрушительных войн. Из-за этого, чем старше доспехи вашего персонажа (с точки зрения модели), тем больше раз вы выполняете броски по таблицам истории, согласно столбцу 7, таблицы 3-14. Может статься, что нехватку формальной защиты старые доспехи с лихвой компенсируют характером.

Для каждого броска по таблице истории, сначала сделайте бросок 1к5, чтобы определить, какую таблицу использовать.

3-14: ТАБЛИЦЫ ИСТОРИИ

Бросок 1к5	Таблица истории
1	Таблица 5–12 со страницы 184 ОКП ДЕАТНВАТЧ
2	Таблица 3–11: Боевое повреждение
3	Таблица 3–12: Легенды войны
4	Таблица 3–13: Шедевр оружейника
5	Любая, на ваш выбор.

Повторите бросок при любых повторяющихся результатах — для конкретного доспеха по каждой таблице можно сделать только по одному броску.

Если у игрока есть отличная идея, он может, с согласия МИ, просто выбрать по какой таблице кидать (хотя по-прежнему не рекомендуется совершать несколько бросков по одной таблице). Какая бы таблица ни использовалась, игроки могут (как и в ОКП) уменьшить или увеличить результат на 1.

Наконец, сделав свои броски, не забудьте подробно описать произошедшие события. Если вы сделали два или более бросков, то это могут быть результаты различных событий или одного важного — выбор за вами.

ТАБЛИЦА 3-15: БОЕВОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ

Бросок 1к10	История
1-2	Кровь врага: В давней битве владелец костюма пробивался сквозь ряды врагов и доспех был залит кровью целиком. Несмотря на многочисленные попытки, кровь, по-видимому, отказывается смываться, оставив тёмные полосы и узоры брызг по всем пластинам брони. У любого врага, который увидит эти отметины, не останется сомнений в своей судьбе. Владелец получает особенность Страх (1) против врагов (или, если уже имеет такую особенность, увеличивает её на 1).
3	Боевые трофеи: Во время какой-то ужасной битвы владелец этого костюма сражался с ксеноморфом, чьи когти были достаточно сильны, чтобы вонзиться прямо в броню. Укреплённый керамит выстоял или когти вонзились в плоть носителя. В любом случае, когти были обломаны и остаются в доспехах по сей день. Машинный дух кажется особенно сосредоточенным и решительным, когда сталкивается с тем же типом ксеносов, предоставляя владельцу бонус + 5 Дальнему Бою при нацеливании на соответствующий тип чужака.
4	Кровь брата: На этом силовом доспехе кровь товарища по отряду. Владелец стоял бок о бок с товарищем, но не смог спасти его. Возможно, ничего нельзя было сделать, или носитель был небрежен, отвлечён своим рвением к битве. Какова бы ни была правда, костюм и его текущий владелец прилагают все усилия, чтобы искупить вину. Добавьте 1 к базовой Сплочённости ликвидационной команды.
5-6	Кровь тех, кто был здесь раньше: Внутренняя часть костюма навсегда запятнана кровью предыдущих обитателей. По какой-то причине сложилась традиция, согласно которой жизненные жидкости, пролитые при гибели владельца этого костюма, не следует убирать. Они остаются суровым и интуитивным напоминанием о главном долге космодесантника, который закаляет его разум перед угрозой смерти. Владелец получает бонус +10 к проверкам на Подавление.
7-9	Потрёпанный войной: Очевидно, что этот костюм побывал в бесчисленных зонах боевых действий, так как его поверхность испещрена следами пуль, повреждениями от энергетических взрывов и вмятинами от ударов. Ни одна деталь не является гладкой или лишённой царапин. Ни у кого из видящих броню не остаётся иллюзий относительно безопасности. Владелец получает +10 к проверкам Запугивания и -5 — Обаяния.
9-10	Первозданный: Этот доспех сверкает и не запятнан тяготами войны. Он тщательно ремонтировался прилежными технокосмодесантниками, а все владельцы оказывали ему все надлежащие почести, поскольку машинный дух, похоже, радуется совершенству брони, становясь агрессивным и несговорчивым, если это совершенство нарушается. С начала каждой операции этот костюм обеспечивает +1 ОБ во всех зонах до тех пор, пока владелец не получит какую-либо травму или не испачкается каким-либо другим способом (например, пробираясь через болото). С этого момента бонус не действует, изменяясь штрафом -3 к Инициативе до тех пор, пока броня не будет отремонтирована и очищена.



ТАБЛИЦА 3-16: Легенды войны

Бросок История
1к10

- | | |
|-----|--|
| 1 | Порча Варпа: В какой-то момент своей истории этот костюм подвергся воздействию чистой материи Варпа. Возможно, его владелец сражался в варп-разломе, выполнял операцию внутри аномалии Гадекса или находился на борту судна, потерпевшего крушение в Имматериуме. Как бы то ни было, это событие оказало странное влияние на броню. Носитель навсегда получает +10 очков Порчи, но также получает бонус +10 к проверкам на Страх. |
| 2 | Позор героя: Эту броню носил могущественный капитан, который вёл свою роту в решающей битве. Однако по какой-то причине капитан не выполнил свой долг, битва была проиграна, а многие космодесантники погибли. Последующие владельцы упорно старались доказать, что это был единичный случай, но никто из них так и не стал великим лидером. Владелец получает +5 к Ближнему и Дальнему Бою, но также получает штраф -10 к проверкам Командования. |
| 3-4 | Избранный Императора: Носители этого костюма снова и снова становились лучшими представителями Адептус Астартес — удерживали целые армии, спасали командиров от неминуемой гибели и устраняли вражеских лидеров, в одиночку одерживая славные победы. Нынешнему жильцу есть чему соответствовать! Он получает бонус +5 к проверкам на Подавление, Страх и Командования |
| 5 | Непобеждаемый: Благодаря невероятной череде случайных событий, непостоянной руке судьбы и, конечно же, множеству тяжёлых сражений, ни один предыдущий владелец этой брони никогда не терпел серьезного поражения. В результате они становятся смелыми и бесстрашными, если не сказать самоуверенными. Владелец получает бонус +10 к проверкам на Подавление и Страх, но снижает базовую Сплочённость ликвидационной команды. Каждый раз, когда носитель по какой либо причине отступает, бонус +10 (но, не штраф к Сплочённости) навсегда уменьшается на 1. |
| 6-7 | Последний выживший: Предыдущий носитель костюма участвовал в ужасной битве, в которой пали все остальные члены его отряда. Возможно, он пробился с боем, возможно, его оставили умирать, а может быть, ему просто улыбнулась удача. В любом случае, в тот день судьба не только сыграла свою роль, но и продолжила улыбаться и последующим носителям доспехов. В начале каждой операции владелец получает дополнительное очко Судьбы. Не будучи потраченным, оно теряется в конце операции. |
| 8-9 | Дух героя: Эту броню носил герой великой легенды. И после его окончательного падения что-то от его доблестного духа осталось в доспехах. Говорят, что он направляет руку более последователей и иногда берёт управление на себя — владельцы утверждают, что были в транс. Находясь в режиме одиночки, пользователь может выбрать один из бонусов: +15 к Ближнему Бою, +15 к Дальнему Бою, иммунитет к Страху и Привязыванию на время боя. В течение этого времени персонаж не может войти в режим команды, а после окончания боя получает 3к10 очков Безумия. |
| 10 | Неизвестное происхождение: Все записи об истории этого костюма были утеряны, а почести или проступки его носителей остаются загадкой. На самом деле машинный дух, похоже, ведёт себя по-разному от одной операции к другой. Бросайте к5 в начале каждой операции, чтобы определить, как поведёт себя машинный дух. 1: +5 к Дальнему Бою, 2: +5 к Ближнему Бою, 3: +5 к Силе, 4: +10 к проверкам на Подавление, 5: -10 к Ловкости. |

ДРЕВНЯЯ БРОНЯ В ВАШЕЙ ИГРЕ

Вы, должно быть, заметили, что модели силовой брони с I по III недоступны при создании персонажа — эти древние костюмы невероятно редки и не используются повсеместно. Каждый из них носило множество легендарных героев, они присутствовали при поворотных моментах в истории Империи и покрыты шрамами от ударов величайших врагов Императора. Поэтому мы не можем свести их историю к нескольким броскам по таблице. Каждый из этих костюмов является уникальной реликвией и имеет индивидуальную историю. Так что, если столь важный НИП появится в вашей игре, нужно снабдить его уникальной историей об эпических деяниях.

Затем, создав личность костюма, МИ может ввести его в приключение в качестве побочной операции или даже основной цели. Такие доспехи могут быть бесценной реликвией ордена или ценным хранилищем древней технологии. Костюм Mk. I имеет особую ценность, потому что он является современником самого Императора, когда Он ещё ходил по Земле. Доспехи почти наверняка бывали подле Него, возможно, их касалась Его рука, быть может, носитель этой брони даже сражался подле Владыки Людей. Стоит только пойти слуху о появлении подобного артефакта, как Экклезиархия будет стремиться заявить на него права и сделать религиозной иконой. Однако, Адептус Механикус могут захотеть раскрыть его секреты, кроме того, наследники легиона-владельца доспехов явно приложат все усилия, чтобы вернуть часть своей истории. Тем временем силы Хаоса наверняка захотят осквернить и уничтожить столь могущественный имперский символ. Итак, что приказано ликвидационной команде? На чью сторону они встанут? Или они хотят забрать доспехи себе?

ТАБЛИЦА 3-17: ШЕДЕВР ОРУЖЕЙНИКА

Бросок История
1к10

- 1 **Уничтоженный и восстановленный:** Этот доспех был полностью уничтожен вражеской артиллерией (вместе с носителем), но разбитые, запятнанные кровью части были собраны и возвращены в кузницы ордена. Там они были тщательно собраны и в конечном итоге переделаны в полностью функционирующий костюм. Восстановленная броня имеет слабые места в некоторых областях, но сильнее в других. Бросьте к10 за каждую зону. При результате 1-3 в этой зоне на 1 ОБ меньше, чем обычно. При 8-10 в этой зоне на 1 ОБ больше, чем обычно.
- 2 **Каннибализированный:** Эта броня была изготовлена с использованием частей и деталей из множества различных источников и включает в себя части более чем одной модели силовой брони, искусно подогнанные друг другу. Выберите две зоны, затем бросьте к5 + 3 за каждую (бросайте отдельно для каждой ноги и руки) и обратитесь к таблице 3-9, чтобы определить, какая модель брони отеля основной текущего доспеха (т.е. определяет его ОБ). Например, бросок 1 для Ноги будет означать поножи Mk. IV с ОБ 7. Все остальные правила остаются от изначальной модели.
- 3 **Элементы Mk. VIII:** Часть этого костюма была заменена деталями из брони Mk. VIII “Странник”. Бросьте к10, при 1-5 – это нагрудник, дающий 11 ОБ Корпусу. При 6-10 это горжет, дающий возможность переводить попадания, как описано на странице 153. Обратите внимание, что шлемы других моделей будут адаптированы к горжету или просто отсутствуют (определите случайным образом). Обратите внимание, что адаптировать шлем Mk. VI “Корвус” невозможно.
- 4 **Элементы Mk. VII :** Часть этого костюма была заменена деталями от брони Mk. VII “Аквила”. Бросьте к10, при 1-5 – это нагрудник, дающий 10 ОБ Корпусу. При 6-10 это шлем, обеспечивающий 8 ОБ Голове.
- 5 **Элементы Mk. VI:** Часть этого костюма была заменена деталями от брони Mk. VI “Корвус”. Бросьте к10, при 1-5 – это ножная броня (какой именно – определите случайным образом), дающая конкретной ноге 8 ОБ и +5 к Ловкости. При 6-10 это шлем, обеспечивающий 8 ОБ Голове и улучшенные биомониторы Mk. VI (см. стр. 152).
- 6 **Элементы Mk. V:** Часть этого костюма была заменена деталями от брони Mk. V “Ересь”. Бросьте к10, при 1-5 – это наплечник (какой именно руки – определите случайным образом), дающий конкретной руке 8 ОБ. При 6-10 это шлем, обеспечивающий 8 ОБ Голове и авточувства Mk. V (см. стр. 152). Любая деталь даёт +5 к Общительности при взаимодействии с любыми космодесантниками.
- 7* **Перчатки Ксириона:** Бронированные перчатки этого костюма были заменены уникальной парой перчаток Mk. IV (с 7 ОБ). Говорят, что их носил один из космических десантников из армии, что сражалась дальше всего от Терры, чем кто-либо другой в истории – предел влияния Империи, ныне давно потерянный для ксеносов и варп-штормов. Среди Адептус Астартес существуют некоторые разногласия относительно того, какой легион был удостоен этой чести, но по большей части это дружеский спор. Как бы то ни было, владелец наделен всем потенциалом и доблестью Империиума Максима. Он получает бонус +10 к Ближнему Бою и +5 к Общительности, когда имеет дело с кем-либо, лояльным Империиуму Человека.
- 8* **Наплечники ярости:** Наплечники этой силовой брони заменены на части костюма Mk. IV. Хотя их конструкция менее эффективна, чем более поздних типов, они, кажется, наполняют владельца праведной энергией и огромной силой Этот костюм имеет 7 ОБ на Руках и дает обитателю +10 к Силе.
- 9* **Поножи железного:** Ножная часть этого костюма была заменена парой особо древних поножей от Mk. III. Они, несомненно, были свидетелями одного из самых тяжёлых сражений Великого крестового похода, поскольку на древнем металле до сих пор видны следы взрывов. Носитель этой силовой брони ощущает себя несокрушимым бастионом, твёрдым и непоколебимым, как каменная статуя. Костюм даёт +1 ОБ против атак в переднюю часть Ног, а также +10 к проверкам на Подавление. Однако, владелец получает штраф -10 к Ловкости.
- 10* **Шлем Морликуса:** Этот костюм был модифицирован с добавлением редкого шлема Mk. II, датированного самым началом Великого крестового похода. Его машинный дух воистину является ветераном. Такая ценная реликвия пользуется большим уважением и авторитетом среди Адептус Астартес. Этот шлем обеспечивает 7 ОБ для Головы и авточувства Mk. II. Он также даёт +5 к Дальнему Бою, +10 к проверкам Командования и +10 к Общительности при взаимодействии с любыми космодесантниками.

* На самом деле, результаты 7-10 являются просто примерами силовых бронекостюмов, в которые встроены уникальные элементы. Игроки могут придумывать имена совершенно свободно, более того, вы можете выбрать другие элементы попросить МИ придумать правила сходной эффективности.

РЕЛИКВИИ

“Если вы несете тесть и славу героев прошлого, вам должно нести и их обязанности”.

— Дарнат Лисандер, капитан Имперских Кулаков

Представленные в этом разделе ценные и могущественные реликвии дополняют те, что приведены в ОКП **DEATHWATCH**. Помните, что все реликвии исключительного качества, если не указано иное.

РЕЛИКВИИ ОРДЕНОВ

Представленные в этом разделе принадлежат орденам космодесанта, которые отправили своих братьев в Караул Смерти. Эти реликвии могут быть реквизированы только боевыми братьями из того же ордена.

ЦЕПЬ ФАНАТИЗМА (ЧЁРНЫЕ ХРАМОВНИКИ)

Chain of zeal

Готовясь к битве, большинство Чёрных Храмовников использует цепи преданности, чтобы прикрепить оружие к перчатке, снимая их только после достижения победы. Цепь фанатизма же не куда менее мимолётна. Она крепится к оружию и броне постоянным сварным швом, который служит столько, сколько служит космодесантник. Кроме того, поскольку снятие перчатки с прикреплённой цепью, является постыдным поступком, который влечёт за собой большое бесчестие, владелец Цепи фанатизма должен держать свою бронированную перчатку надетой, а оружие под рукой каждую минуту до конца своих дней.

Носитель получает +10 к проверкам на Страх и Подавление, а также +1 к своему эффективному рангу для определения эффективности способности Чёрных Храмовников режима одиночки. Цепь фанатизма должна быть прикреплена к оружию с ценой 20 очков Реквизиции или меньше. И оружие, и цепь должны быть реквизированы для каждой последующей операции персонажа. Если цепь и оружие будут насильственно сняты, это считается утратой Реликвии (см. ниже) до тех пор, пока капеллан Чёрных Храмовников не вернет их обратно во время надлежащей церемонии.

ВЕДЬМОБОЙ (ЧЁРНЫЕ ХРАМОВНИКИ)

Witchbane

Брат-сержант Наврелл использовал этот цепной меч в битве с пиратами-элдар на планете Скот в секторе Иксаниад. То, что началось как небольшая стычка, переросло в полномасштабное сражение, когда на гребне холма открылся портал в Паутину. Через нее шагнул провидец в чёрном одеянии, а за ним поток элдар. Наврелл возглавил три отряда, чтобы устранить новую угрозу. Трещащие вихри магии и поток сюрикенов уничтожили его людей, но Наврелл прорвался и сразил провидца. Портал захлопнулся, а цепной меч Наврелла убил в тот день еще много элдар. Именно этот поступок привел к попаданию Наврелла в Караул Смерти, а меч заслужил имя Ведьмобой.

Ведьмобой обладает улучшенным профилем (см. таблицу 3-18) и, кроме того, он даёт владельцу +5 к любым проверкам Силы воли, чтобы противостоять воздействию психических сил.



БРЕМЯ ОКТAVИО (КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ)

Octavio's burden
Брат Октавио был глубоко обеспокоен Красной Жадой, которая поражает многих Кровавых Ангелов, пока один из капелланов ордена не начертал Песнь



Непрестанного Служения на его болтгане. Сразу после этого Октавио отправился в бой и с тех пор, пока он каждый день использовал это оружие, его разум был ясен и безмятежен. Записано, что с тех пор он сражался каждый день своей жизни.

Стрельба из этого болтера помогает успокоить мысли Кровавого Ангела, трансформируя его ярость в холодное и смертоносное мастерство. Если оружие убивало врага в течение последних 12 часов, носитель получает +10 к проверкам Силы воли для Жажды крови, проклятия примарха. Кроме того, если у носителя сработает характер Красная жажда, носитель также получит +15 к Дальнему бою на время текущего столкновения. Однако, если в течение предыдущих 12 часов оружие не убивало, носитель получает -10 к проверкам Силы воли для Жажды крови, -5 ко всем проверкам Общительности, а если сработает Красная жажда, носитель получает +10 к Ближнему бою и -10 к Дальнему бою.

ТАБЛИЦА 3-18: РЕЛИКВИИ ОРДЕНОВ

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Цепь фанатизма	—	—	—	—	—	—	Нет	—	3	20	Заслуженный
Ведьмой	Холодное	—	—	1к10+5 Р	4	—	Нет	Сбалансированное, Разрывающее	8	10	Прославленный
Бремя Октавио	Лёгкое	100м.	О/2/4	2к10+5 В	5	28	ПД	Разрывающее	18	25	Заслуженный
Крылья Сароната	—	—	—	—	—	—	Нет	—	45	45	Герой
Яростное мщение	Лёгкое	100м.	О/2/4	2к10+5 В	8	28	ПД	Разрывающее, Разящее (1)	18	25	Герой
Конец долга	—	—	—	—	—	—	Нет	—	12	60	Герой
Дробители Аллерокса	—	—	—	—	—	—	Нет	—	4	30	Прославленный
Зуб выюги	Холодное	—	—	1к10+12 Э	9	—	Нет	Сбалансированное, Силовое поле, Разрывающее	10	75	Герой
Амулет чёрного снега	—	—	—	—	—	—	Нет	—	0.1	10	Заслуженный
Скайболт	Холодное	—	—	1к10+4 Э	8	—	Нет	Силовое поле, Разящее (2)	15	50	Герой
Погибель Уриона	Лёгкое	120м.	О/2/4	2к10+5 В	5	60	2 ПД	Шквальное, Разрывающее	26	35	Прославленный
Челюсть кровавого шарна	Холодное	—	—	1к10+3 Р	4	—	Нет	Сбалансированное, Разрывающее	10	30	Прославленный

КРЫЛЬЯ САРОНАТА (КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ)

Wings of Saronath

Кровавый страж Саронат был легендарной фигурой среди Кровавых Ангелов, но был убит неизвестными ксеносами, напавшими на Бараспине, что в туманности Адрантис. К моменту обнаружения тело превратилось в сухую шелуху, а золотые доспехи разлетелись на тысячи осколков. Излечить удалось только крылатый прыжковый ранец, который был почтительно отремонтирован технодесантниками и оружейниками ордена. Крылья были подарены Караулу Смерти в обмен на обещание выследить и отомстить убийцам Сароната.

Крылья Сароната подчиняются обычным правилам для прыжковых ранцев Астартес, за исключением того, что они утраивают нормальное движение вместо удвоения. Кроме того, они дают +20 к проверкам Командования и +20 Общительности при любом взаимодействии с другими Кровавыми Ангелами. Обратите внимание, что если персонаж обнаружит тело в состоянии, похожем на тело Сароната, он будет обязан провести расследование в меру своих возможностей.

ЯРОСТНОЕ МЩЕНИЕ (ТЁМНЫЕ АНГЕЛЫ)

Furious vengeance

Этот древний болтган был создан мастерами-оружейниками Скалы всего через несколько веков после Ереси Гора, и хотя его корпус не содержит гравировок, он был освящён ужасными клятвами мести и возмездия предателям. За тысячелетия он уничтожил многие сотни проклятых космодесантников, которые предали Императора и братьев, продав души Хаосу. Среди его жертв есть несколько Падших Тёмных Ангелов, хотя этот факт известен только внутреннему кругу ордена.

Яростное мщение обладает свойством Разящее (1), а также повышенной до 8 Бронебойностью.

КОНЕЦ ДОЛГА (ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ)

Duty's end

Брат-сержант Артор и его отделение находились на планете Дипкат IX, охраняя шахтёрскую колонию, на которую напали орочьи налётчики. Несмотря на желание сотни шахтеров отбиваться, главный бригадир убедил их бежать и прятаться глубоко в туннелях. Десять космодесантников остались защищать вход в шахту от орды почти из тысячи орков. Вход в шахту был отличным местом для обороны, но орги победили благодаря одной численности. Артор

пал последним, бесчисленные пули стреляя отлетали от его огромного штурмового щита, когда он сражал одного зеленокожего за зеленокожим.

Конец долга - Штурмовой щит астарес с уровнем защиты 60 и броском перегрузки 01-05.

ДРОБИТЕЛИ АЛЛЕРОКСА (ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ)

Strikers of Allerox

Эти тяжелые перчатки носил капитан Аллерокс во время зачистки улья Грейрич. Улей был наводнен демонами, которые убили почти половину населения. Аллерокс собственноручно задушил герольда Кхорна, возглавлявшего кровавое неистовство.

Дробители Аллерокса дают носителю +5 к Силе. При сражении захвате или бое без оружия они дают +15 к Силы.

ЗУБ ВЬЮГИ (КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ)

Teeth of the blizzard

Во время операции Космических Волков против отколовшейся части флота-улья Бегемот, стая самого Великого Волка, Логана Гримнара, оказалась в окружении, когда позади космодесантников из земли вырвались сотни прожорливых биоорганизмов. Стая яростно защищала своего лорда, и один волчий страж по имени Ралафф запрыгнул на спину чудовищного тригона и перерезал ему горло своим ледяным клинком. Ралафф умер от полученных ран, но посеянное его деянием смятение позволило подкреплению вовремя добраться до Великого Волка.

Зуб вьюги – это Ледяной Клинок (см. стр. 189 ОКП Deathwatch), который дает владельцу +10 к Ближнему Бою и добавляет +5 вместо обычных +3 к Критическому урону.

АМУЛЕТ ЧЁРНОГО СНЕГА (КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ)

Blacksnow charm

Когда орочий Ваагх опустошал густо населённый ледяной мир Геот, именно Космические Волки переломили ситуацию. Говорят, что сам снег почернел от пепла и грязного дыма тысяч горящих машин орков. В амулет чёрного снега инкрустировано несколько кристаллов почерневшего льда, хранящегося при отрицательной температуре и служащего напоминанием об этой великой победе.

Амулет чёрного снега дает владельцу +5 к Силе при сражении с орками.



СКАЙБОЛТ (ШТОРМОВЫЕ СТРАЖИ)

Skybolt

Уникальное силовое оружие, созданное в форме тяжелого копья. Хотя обитатели родного мира ордена предпочитают воевать сакрисскими клейморами, Штурмовые Стражи в крупных битвах часто используют копья, часто в сочетании со щитом. Эта реликвия была создана ещё до Инцидента Немезида для почитаемого магистра ордена, чье имя было забыто. Однако само оружие остаётся символом смелости, которым должен владеть опытный воин.

Профиль Скайболта приведён в таблице 3-14. Кроме того, носитель получает +15 к Общительности при любом взаимодействии с Штурмовыми Стражами.

ПОГИБЕЛЬ УРИОНА (УЛЬТРАДЕСАНТ)

Urion's doom

Во время вторжения в Ультрамар флота-улья Бегемот Урион был почтенным членом 1-й роты Ультрадесанта. Во время обороны Макрагга он защищал Северную Полярную крепость. Урион сражался на внешней стене и та не пала, его штормболтер нанес тяжёлый урон орде тиранидов. Боевой брат защищал двери бункера пока те не были уничтожены, уничтожив ещё больше биоорганизмов. Ветеран сражался в катакомбах, в то время как выжившие защитники отступали всё глубже и глубже. Урион выпускал один болт за другим, каждый из которых находил свою цель, пока, наконец, боеприпасы не были израсходованы, тогда он бросился в рукопашный бой и, в конце концов, пал.

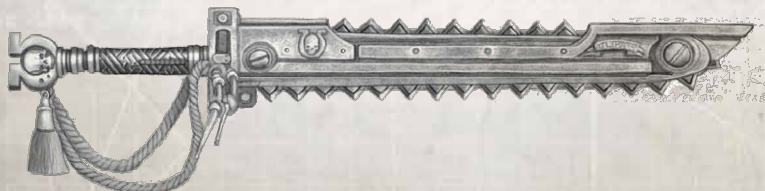
Штормболтер Уриона был подарен Караулу Смерти в качестве тайного знака уважения и обещания помощи. При стрельбе по тиранидам он даёт +15 к Дальнему бою.

ЧЕЛЮСТЬ КРОВАВОГО ШАРНА (УЛЬТРАДЕСАНТ)

Jaw of bloodcharn

Цепной меч, которым владел сержант тактического отделения Куриэль во время войны за жизненно важный агромир в субсекторе Анго. Капитан Куриэля пал во время внезапной атаки космодесантников Хаоса в тёмной броне и сержант занял его место во главе ударной группы. По мере эскалации конфликта Куриэль координировал действия с союзниками из Красных Волков и Сынов Орара, продемонстрировав выдающиеся лидерские способности. Впоследствии он был переведен в 1-ю роту, а его повышение до капитана было прервано только тогда, когда он добровольно присоединился к Караулу Смерти. Его оружие – знак выдающегося командира.

Челюсть кровавого шарна даёт +15 к проверкам Командования и +5 при проверке на утрату Сплочённости.



РЕЛИКВИИ КАРАУЛА СМЕРТИ

Следующие реликвии, за одним заметным исключением, не принадлежат ни одному другому ордену, и поэтому могут быть выданы любому космодесантнику Караула Смерти.

АУГУРИЯ МАЛЕФИКА

Augury Malifica

Техновидцы Серых Рыцарей столь сильно модифицировали этот ауспекс, он едва узнаваем. Были добавлены странные детали, внесены менее заметные изменения, а затем проведены семь ритуалов обнаружения, освятившие Аугурию. Результатом является механизм, который может с разумной степенью точности обнаруживать злобные ауры демонов и даже, хотя и редко, предсказывать вторжения Варпа в Материум. Однако в хранилища Караула Смерти Аугурия попала без благословения Серых Рыцарей, более того, они даже не знают об этом. Скорее всего, они считают, что Аугурия попала в грязные руки космических десантников Хаоса из легиона Несущих Слово, и уже много лет активно стараются его вернуть. Если Серые Рыцари обнаружат, что их инструментом пользуется Караул Смерти, это может нанести сильный удар отношениям между орденами.

Аугурия Малефика подчиняется правилам ауспики, но его пользователь получает +30 к проверкам Бдительности для обнаружения демонов и только +5 для других противников. По усмотрению МИ устройство также может давать намёки на грядущую демоническую активность, хотя они всегда будут расплывчатыми и загадочными.

ПРОРЖАВЕВШИЙ ФАЛЬШИОН

Corroded falchion

Этот богато украшенный изогнутый клинок – почитаемая реликвия, которая пережила бесчисленные столетия службы в Карауле Смерти. Однако примерно пятьдесят лет назад он был использован против роев флота-улья Дагон и погрузился в ядовитую плоть веномтропа. После битвы было обнаружено, что биокислотная кровь организма тиранидов всё ещё въедается в лезвие, ослабляя его структуру. Все попытки очистить фальшион и остановить коррозию провалились, так как кислота проникла в лезвие на молекулярном уровне. Тогда оружейники ордена сконструировали ножи, которые удерживают клинок в стазисе пока он не будет вытасчен. С тех пор фальшион используется в бою очень редко, но укоренившаяся био-кислота наносила ужасающий урон. Однако даже несколько минут вне стазис-ножен приближают окончательную гибель клинка.

Этот некогда элегантный клинок обладает следующими свойствами: Сбалансированное, Опустошительное (1) и Отравленное. Каждый раз, когда оружие наносит успешный удар, сделайте бросок к10. Если результат равен 1, фальшион рассыпается на бесполезные осколки. В этом случае очевидно, что реликвия утрачена (стр. 162) без возможности восстановления.

КУЛАК ДРАГОСА

Fist of Dragos

Брат Драгос с большим успехом сражался против орков, элдар и даже отступников космического десанта, всегда выискивая наиболее бронированные цели, чтобы лично уничтожить их с помощью своего комби-мельтагана и силового кулака. Он уничтожал баиные фуры, грав-танки и даже дредноуты. Однако Драгос так и не был удовлетворен мощностью своего оружия. После каждого сражения он возвращался в кузницы ордена и умолял технодесантников внести коррективы и модификации. Технодесантники негодовали, ибо такое вмешательство оскорбит машинные духи, но, учитывая победы Драгоса, его желания обычно исполнялись. Одержимости Драгоса пришёл конец, когда во время атаки орочьего дредноута в его руке взорвался перегруженный мельтаган. Однако, силовой кулак был возвращён вместе с останками боевого брата и впоследствии восстановлен.

Кулак Драгоса является перегруженным силовым кулаком (из-за чего удваивает Силу по обычным правилам), но он подвержен сильным перегрузкам. Он обладает свойством Перегревающегося, хотя, в отличие от стрелкового оружия, его невозможно уронить.

КРИКСИАНСКАЯ ЦЕПНАЯ ГЛЕФА

Krixian chainglaive

Это оружие сочетает мощь длинной двуручной алебарды с режущими зубьями цепного оружия. Конструкция родилась во время техно-схизмы в Кефлане IX несанкционированном кузнечном комплексе в системе Криксис. Впоследствии шаблоны были объявлены дефектными и удалены в стазис-хранилищ Адептус Механикус. Считается, что это последний сохранившийся образец.

Профиль криксианской цепной глефы приведён в таблице 3-14. Для владения ею требуются две руки.

ПЛАЗМАГАН 438

Plasma gun 438

Оружие, числящееся в оружейных хранилищах Дозора Смерти под номером 438, представляет собой плазмаган древнего дизайна, какие производились ещё до Ереси. У него заметно другая конструкция дульного среза, чем у более поздних моделей, и открытые каналы охлаждения. Хотя оружие, несомненно, весьма разрушительно, его происхождение совершенно неизвестно. Таким образом, многие члены Караула Смерти отказываются рассматривать возможность его использования, опасаясь, что он попал в руки предателей, запятнанные кровью братьев.

Обладатель Плазмагана 438 получает штраф -20 к Общительности при общении с другими космическими десантниками и -1 к Сплочённость ликвидационной команды.





ТАБЛИЦА 3-19: РЕЛИКВИИ КАРАУЛА СМЕРТИ

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Аугурия Малек-фика	—	—	—	—	—	—	Нет	—	1	20	Герой
Проржавевший фальшион	Холодное	—	—	1к10+5 Р	3	—	Нет	Сбалансированное, Опустошительное (1), Отравленное	8	30	Герой
Кулак Драгоса	Холодное	—	—	2к10+4 Э	9	—	Нет	Силовое поле, Громоздкое	25	35	Прославленный
Криксианская цепная глефа	Холодное	—	—	1к10+8 Р	4	—	Нет	Разрывающее	18	35	Прославленный
Плазмаган 438	Лёгкое	120 м.	О/2/—	1к10+12 Э	9	40	4 ПД	Яростное	30	25	Заслуженный
Плецианский том	—	—	—	—	—	—	Нет	—	5	30	Герой
Искупление св. Сулеха	Тяжёлое	160 м.	—/—/12	2к10+12 В	6	60	ПД	Разрывающее	68	40	Прославленный
Щит напоминания	—	—	—	—	—	—	Нет	—	3	30	Прославленный
Спасение Корреуса	Холодное	—	—	1к10+3 Р	2	—	Нет	Опустошительное (2)	2	40	Герой
Череп Брантора	—	—	—	—	—	—	Нет	—	3*	35	Заслуженный
Триждыпламенеющий наруч	Лёгкое	30 м.	О/—/—	2к10+4 Э	5	12	3 ПД	Зажигательное	13	45	Прославленный

*Вес учитывается только когда антигравитационный модуль отключён.

ПЛЕЦИАНСКИЙ ТОМ

Pleician tome

Эта книга была создана старшим техножрецом Адептус Механикус в качестве портативного шифра для конкретных архивов, шаблонов и фрагментов древних знаний. Даже для опытного глаза информация представляется случайным набором букв, лишённых каких-либо средств навигации, а поэтому требуется потратить много времени, чтобы собрать что-либо, относящееся к конкретной задаче. В сущности, только те, кто обладает обширными знаниями о машинах, духах и двигательных мистериях, имеют хоть какую-то надежду понять содержащуюся в книге информацию. Однако те, у кого есть терпение и соответствующие навыки, могут обрести чрезвычайно полезные знания.

Плецианский том может быть реквизирован только технодесантниками. Технодесантник получает дополнительный бонус +10 к Запретным Знаниям (Адептус Механикус) и +2к10 к Техпользованию (делайте отдельный бросок для каждой проверки).



ИСКУПЛЕНИЕ СВ. СУЛЕХА

Redemption of st. Sulech

Ликвидационная команда Караула Смерти, проводившая операцию в изолированной колонии Сент-Сулах, была втянута в бой с орками. Откладывая извлечение и завершение операции, космические десантники решили присоединиться к обороне. Брат Фросий, Опустошитель из Имперских Кулаков, разместился в самой высокой башне имперского храма со своим любимым тяжёлым болтером, в то время как остальные остались внизу. Благодаря залпам точного огня с башни орки были побеждены, но не без потерь для остальной части команды. По возвращении в Эриох Фросий подвергся суровому порицанию за решение остаться и сражаться. По сей день его тяжёлый болтер остается символом чести, но также и пренебрежения приказами.

Носитель Искупления Сулеха не может быть командиром команды. Командир же, получает штраф -10 при проверке на утрату Сплочённости.

ЩИТ НАПОМИНАНИЯ

Remembrance shield

Примерно четыреста лет назад Караул Смерти участвовал в операциях против элдар с рукотворного мира Ультве. Ксеносы совершали внезапные набеги на миры звёздного скопления Слинарский сдвиг и исчезали до того, как развёртывались существенные силы. Однако, когда ликвидационная команда получила информацию о предстоящей атаке, орден смог устроить ловушку. Следующий рейд элдар встретила не кучка дезорганизованных гвардейцев, а подразделение космических десантников в чёрных доспехах. Большинство рейдеров были уничтожены, а лишь немногие выжившие смогли сбежать в Паутину. В ознаменование этой сокрушительной победы был создан боевой щит, в который инкрустировано несколько крупных и ярких драгоценных камней, взятых с павших ксеносов. Щит, должно быть, сильно оскорбил элдар Ультве, поскольку за прошедшие годы было совершено множество нападений, направленных на то, чтобы захватить щит и убить носителя. До сих пор все они потерпели неудачу.

Щит напоминания - это боевой щит с уровнем защиты 30 и броском перегрузки 01-10. Пока у члена команды есть это щит, все её члены получают -30 к Общительности при общении с элдар рукотворных миров (даже если самого щита не видно – ксеносы знают!). Эльдары всех типов получают +10 к Ближнему Бою при атаке носителя щита и сделают всё возможное, чтобы забрать его.

УТРАТА РЕЛИКВИИ

Потеря священной реликвии ордена – печальное событие, тот, кому было поручено её охранять, будет опозорен, а в некоторых случаях даже изгнан из ордена. Если он не сможет вернуть утерянное, на чести космодекантика останется пятно, которое сохранится не только до конца его жизни, но и войдёт в историю. Если персонаж игрока потеряет реликвию, то при общении с другими космическими десанниками он получит штраф -20 к Общительности, не сможет быть удостоен почестей (по усмотрению МИ, может быть даже лишён имеющихся), и считается на 1 ранг ниже, чем он есть на самом деле. Он также должен поставить перед собой личную цель вернуть реликвию и таким образом восстановить свою честь (при условии, что предмет не был уничтожен полностью), после чего все штрафы будут сняты. У МИ теперь есть прекрасная возможность создавать интересные побочные операции, чтобы выслеживать улики и преследовать тех, кто мог забрать драгоценную реликвию. Вполне возможно, что перед персонажем встанет трудная дилемма, которая заставит его выбирать между первичной целью операции и шансом восстановить свою честь. Если следы присутствия реликвии появляются во время нахождения персонажа в режиме команды, персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** или быть вынужден перейти в режим одиночки, чтобы следовать своим личным целям.

СПАСЕНИЕ КОРРЕУСА

Salvation of Correus

Брат Караула Смерти Корреус искал информацию о высокопоставленном тёмном элдар, известном как “Леди Малис”, но был схвачен, операция была скомпрометирована ложной зацепкой. После многих недель ужасных пыток в темнице мастера гомункула, сковал Корреуса на борту грав-судна и заставил наблюдать за внезапной атакой на силы космического десанта. Когда другого боевого брата, потерявшего сознание, втащили на корабль, Корреус разорвал путы и выхватил боевой нож новой жертвы, вонзил клинок глубоко в сердце гомункула и спрыгнул на землю. Спустя несколько часов его нашли разведчики космического десанта, он так и не выпустил оружие, и в конце концов вернулся в Эриох. Боевой клинок тем временем был испорчен какой-то мерзкой смесью, тёкшей в венах ксеномонстра вместо крови. Малейшая царапина клинка теперь вызывает кошмарные видения и мучительную боль.

Спасение Корреуса – боевой клинок астартес со свойством Разрушительное (2).

ЧЕРЕП БРАНТОРА

Skull of Brantor

Этот сервочереп необычен тем, что построен вокруг черепа космического десантника, над бровью которого врезано три штифта выслуги. Брат Брантор был превосходным следопытом и стрелком, нынешнее положение которого позволяет ему продолжать службу в Карауле Смерти. Череп оснащён малощумным антигравитационным блоком, группой оптических прицелов и тактическими датчиками. Он оказался чрезвычайно полезным для скрытой разведки и регулярно используется в полевых операциях.

Череп Брантора подчиняется правилам сервочерепов, приведенным на странице 432 ОКП **DEATHWATCH**, со следующими изменениями: Дальний Бой и Выносливость его равны 30, а Бдительность, Скрытность и Бесшумный шаг получают бонус +20 вместо +10. Он оснащён ауспиком, кроме того, реквизировавший его ПИ считается имеющим сигнум астартес.



ТРИЖДЫПЛАМЕНЕЮЩИЙ НАРУЧ

Triflame vambrace

Эта перчатка была выкована и впервые надета технодесантником, служившим там, где сейчас находится Орфейский клин. Караул Смерти уже давно использует селекторы боеприпасов, позволяющие справляться с бесконечным разнообразием богохульных ксеносов. Установленный на предплечье огнемёт воплощает ту же идею: изменяемая подача дигидропроектиля в камеру зажигания с тремя соплами обеспечивает универсальность в расходовании редкого топлива.

Триждыпламенеющий наруч имеет три режима стрельбы: концентрированный, широкий и очередь. В концентрированном режиме раскаленный поток воспламеняет почти всё: проверки Ловкости, чтобы избежать возгорания и потушить себя, получают штраф -20. Широкий режим увеличивает арку стрельбы оружия до 60 градусов и наносит ордам дополнительно 1к5 урона. В режиме очереди оружие теряет свойство Зажигательное, но наносит огромный урон, кроме того, любая поражённая цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости** или загореться, как будто бы она попала под взрыв снаряда Драконий огонь.



Позор Хранителя Лохана

Во время печально известного инцидента во время Праздника Вознесения боевой брат Лохан был Хранителем Караула Смерти. Говорят, что Хранитель Лохан взял на себя личную ответственность за инцидент, стоивший стольких жизней, и некоторые шепчутся, что во время этого события он потерял собственный клавис. Он немедленно приступил к покаянному поиску и с тех пор не отправил Караулу Смерти ни одного донесения. Однако совсем недавно появилось 812 сообщений о том, что одинокий боевой брат, соответствующий описанию Лохана, прочесывает мёртвые миры вдоль внешнего края Рубежа в поисках какого-то неназванного врага.





IV

ТЕХНИКА

- Классификация машин
-
- Машина в бою
-
- Воздушный бой
-
- Техника космодесанта
-
- Титаны
-
- Техника хаоса
-
- Техника тау

ГЛАВА IV: ТЕХНИКА

«Никогда я не знал более свирепого скакуна, нежели Ангелис Инфернус. Этот Хищник пятьдесят часов удерживал ворота Приуса IX от орд орков, и дух его не дрогнул. Для меня большая честь быть его командиром.»

— брат-сержант Ашеро из Чёрных Консулов

В 41-м тысячелетии используется бессчётное множество транспортных средств, от наземных транспортов торговцев и спидеров аристократов, до могучих танков Имперской гвардии, а также флаеров и космических кораблей, парящих высоко над планетой. Боевые машины составляют существенную часть арсенала Караула Смерти: десантные капсулы, транспорты «Носорог» и боевые корабли «Громовой Ястреб» позволяют космодесантникам быстро перемещаться, нанося внезапные и неожиданные удары. Пеший космодесантник всё ещё очень опасен, но он локализованная угроза, от которой враг способен сбежать или подавить концентрированным огнём. Однако с помощью транспортного средства космодесантник реализует свой истинный потенциал и способен наносить удары в любое желаемое место, атакуя врага там, где он наиболее слаб. Неудивительно, зачастую представляя космических десантников, люди представляют поток десантных капсул, падающих на врагов с неба.

В этой главе даны правила использования, покупки и ремонта транспортных средств в игре **Deathwatch**, от БТР «Носорог» и «Лендспидеров», до «Громового ястреба».

КЛАССИФИКАЦИЯ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Существует пять основных типов транспортных средств: наземные, шагоходы, скиммеры/ховеры, самолёты и корабли. Наземные транспортные средства обычно используют гусеницы или шины в качестве средства передвижения. В скорости и маневренности они не уступают скиммерам, но не могут справляться с пересеченной местностью, как шагоходы. Они обычно надёжны, просты в изготовлении и дешёвы. В Империи, где технология скиммеров является умирающим и таинственным искусством, а не наукой, наземные транспортные средства применяются чаще всего.

Шагоходы для перемещения используют две ноги, иногда больше. Они варьируются от вездесущих «Часовых» Имперской гвардии, до устрашающих дредноутов Адептус астартес. Хотя они медленнее большинства наземных транспортных средств, шагоходы способны перемещаться по местности, которая для гусеничной и колёсной техники попросту непроходима, а также подниматься по крутым склонам, что делает их чрезвычайно полезными на пограничных мирах и в боевых условиях.

Скиммеры или парящие транспортные средства используют вертикальные реактивные двигатели или антигравитацию, чтобы «скользить» над землей. Скиммеры





не способны подниматься на по настоящему существенную высоту и они медленнее настоящих самолётов. Однако, поскольку для поддержания полёта они не полагаются на аэродинамику, они гораздо более универсальны, способны двигаться с необходимой скоростью, делать резкие повороты и даже зависать на месте. Самые известные скиммеры — “Валькирия” Имперской гвардии и “Лендспидер” космодесанта.

Самолёты остаются в воздухе благодаря аэродинамическим принципам и мощным двигателям. Чтобы оставаться в воздухе они должны двигаться не менее чем на половину своей Крейсерской скорости (за исключением моментов взлёта и посадки), иначе они врежутся в землю. Из-за этого, самолёты проигрывают в универсальности скиммерам и ховерам. Однако они могут летать быстрее, выше и дальше, чем любое другое транспортное средство, за исключением космических кораблей.

Космические корабли бывают самых разных форм и размеров, но те, о которых идет речь в этой книге, находятся на малом конце спектра: шаттлы и истребители. Они используются для транспортировки грузов и пассажиров с планеты на орбиту для встречи с более крупными космическими кораблями или борьбы с другими боевыми кораблями в холодном вакууме пустоты. Космические корабли — единственные транспортные средства, способные покинуть атмосферу планеты.

ТАКТИЧЕСКАЯ И КРЕЙСЕРСКАЯ СКОРОСТЬ

Тактическая скорость отображает скорость движения транспортного средства в ситуациях, требующих умелого управления, или когда оно работает в ограниченной или специфической среде, такой как парковка, узкий каньон или небольшое поле. Это не максимальная скорость машины, но абстрактное расстояние, которое она может преодолеть с учётом поворотов, ускорения, отвлекающих водителя факторов и рельефа местности.

Крейсерская скорость же — скорость движения транспортного средства при перемещении на большие расстояния или скоростной ситуации, такой как погоня по проезжей зоне улья или воздушный бой.

БРОНЯ

Основной защитой транспортного средства является Броня. Она уменьшает урон от атак аналогично носимой броне персонажа.

Транспортные средства также могут иметь различное значение Брони в разных зонах. Например, передняя часть танка «Леман Русс» почти неуязвима, но попадание в более слабую заднюю броню может иметь разрушительные последствия.

СТРУКТУРНАЯ ЦЕЛОСТНОСТЬ

Абстрактное отображение того, сколько повреждений может выдержать транспортное средство, прежде чем будет уничтожено. Как и Раны, Структурная целостность — это фиксированное число, и урон Структурной целостности остаётся на транспортном средстве до тех пор, пока оно не будет отремонтировано.

На Структурную целостность транспортного средства может повлиять любое количество факторов, начиная от прочности материалов, используемых создателем, и заканчивая степенью избыточности, встроенной в критические системы.

ВООРУЖЕНИЕ

Многие транспортные средства в Империуме вооружены, начиная от тяжёлого стаббера на пятитонном грузовике Муниторума и заканчивая рядами лазерных пушек в носу истребителя «Ярость».

Все профили транспортных средств включают имеющееся вооружение, независимо от того, управляется ли оно водителем транспортного средства или ведёт огонь независимо от экипажа, а также его сектор обстрела. Сектор обстрела, указывает может ли оружие стрелять в цель находящуюся спереди от машины, по конкретному борту или с тыла. У орудия может быть несколько секторов обстрела.

ТРАНСПОРТНАЯ ВМЕСТИМОСТЬ

Для “Лендспидера” или байканужен только один водитель, для шаттла — пилот и второй пилот, а боевой танк “Хищник” имеет экипаж из по крайней мере, двух космодесантников. В разделе экипаж указывается, сколько человек необходимо для управления транспортным средством, и перечисляются их индивидуальные задачи. Количество пассажиров и грузоподъёмность указывают, сколько пассажиров или какой груз может нести транспортное средство. Эти цифры следует считать “грубыми” оценками, и МИ должен определить, могут ли игроки втиснуть ещё одного человека в свой двухместный скиммер или сколько бочек прометия поместится в пассажирский отсек шаттла.

МАНЁВРЕННОСТЬ

“Лендспидер” чрезвычайно быстр и отзывчив в управлении, он способен совершать сложные манёвры и реагировать на каждую команду пилота. Танк «Поборник», крепкий, медленный и громоздкий, — с большей вероятностью пройдёт через здание, чем вокруг него. Хотя во многом маневренность транспортного средства зависит от мастерства водителя, некоторые машины от природы более подвижны, нежели другие. Это отображается Манёвренностью транспортного средства, которая является модификатором (положительным или отрицательным) умения Вождение или Пилотирование водителя. Он применяется всякий раз, когда совершается проверка умения Вождения или Пилотирования с использованием транспортного средства.

ВОЖДЕНИЕ И ПИЛОТИРОВАНИЕ

Чтобы управлять транспортным средством, игрок должен обладать подходящим умением Вождения или Пилотирования. На усмотрение МИ, ИП в состоянии управлять простым наземным транспортным средством без подготовки (с соответствующим штрафом за к проверкам умений, конечно!), Но управлять шагоходами или пилотировать летающую машину без соответствующей подготовки невозможно.

В нормальных условиях игроку с правильными умениями не придется проходить проверки умений. Предполагается, что персонаж знает, как взлетать, приземляться и соблюдать местные правила дорожного движения.

Однако, проверки умений необходимы, когда персонаж пытается сделать что-то особенно сложное или управлять своим транспортным средством во время боя или в другой стрессовой ситуации. Например, при столкновении вашей машины с другой во время быстрой погони потребует проверки умения. Высокоскоростное маневрирование во время воздушного боя может потребовать нескольких проверок.

В зависимости от ситуации эти проверки могут быть стандартными проверками умения или встречными. Например, обе вышеперечисленные ситуации потребовали бы проведения Встречной проверки с другими водителями или пилотами. Посадка шаттла во время грозы или быстрая езда по обледенелой дороге потребуют стандартной проверки умения, модифицированной в зависимости от обстоятельств.

В таблице 4-1 описываются некоторые типы местности, по которой может проезжать транспортное средство, и штрафы, налагаемые ею на любые проверки Вождения. Эти штрафы суммируются с любыми другими, которые могут накладываться на транспортное средство или водителя.

МАШИНА В БОЮ

Игроки, управляющие транспортными средствами, могут совершать действия во время своего хода в боевом раунде. Эти действия отличаются от доступных пешим персонажам, но всё равно попадают в те же основные категории: Полудействия, Полные действия, Реакции, Свободные действия и Длительные действия.

Некоторые транспортные средства имеют несколько членов экипажа. В этом случае инициативу всего экипажа определяет бросок Инициативы водителя. Порядок инициативы должен быть изменён таким образом, чтобы член экипажа, имеющий наивысшую Инициативу, действовал сразу после водителя, затем член экипажа со следующей наивысшей Инициативой и так далее. Каждый член экипажа может совершать различные действия. Например, водитель может перемещать транспортное средство, в то время как стрелки уничтожают врагов. Однако каждый член экипажа может предпринять только одно Полное действие, а некоторые действия исключают другие. Если два потенциальных действия конфликтуют, наибольший приоритет имеет действие водителя.

Таблица 4-1: Сложность местности и другие помехи

Тип местности	Модификатор
Чистая, мощёная дорога	+0
Неровная гравийная дорога, расчищенное сухое поле.	-5
Глубокая грязь или стоячая вода глубиной менее 20 см, смешанный песок, густой подлесок и кустарник (большинство колесных транспортных средств вообще не могут пройти по такой местности, хотя военные машины с шинами и большинство гусеничных оборудованы для этого).	-10
Текущая вода глубиной около 1 метра, каменистая и неустойчивая местность, густой лес или городские руины. (Применяются вышеуказанные ограничения. Кроме того, провал проверки Вождения на четыре или более степени приводит к тому, что машина увязает и застревает, после чего для продолжения движения её надо вытащить).	-15

АТАКИ МАШИНЫ

Любые Атакующие действия, которые может предпринять стрелок или пассажир транспортного средства, аналогичны действиям, перечисленным в таблице 8-1: Боевые действия (см. стр. 267 ОКП Деатнватчн), со следующими ограничениями. Любая стрельба из машины получает штраф -10, если в прошлом ходу она двигалась со своей Тактической скоростью. Если в прошлом ходу машина двигалась в два раза быстрее своей Тактической скорости, штраф к попаданию возрастает до -20. Стрелки или пассажиры могут совершать Полное действие Атаки, даже если транспортное средство двигалось. Водитель может предпринять действие Атаки только в том случае, если он не использовал все свои Действия для управления транспортным средством.

Персонаж, обладающий подходящим умением Вождения или Пилотирования, не нуждается в специальных навыках владения оружием, чтобы использовать любое оружие, установленное на транспортном средстве этого типа, без штрафа. Предполагается, что он обучен и владению бортовым вооружением.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Водителям транспортных средств доступны следующие боевые действия. Они применимы только к наземным транспортным средствам, шагоходам, скиммерам и космическим кораблям, могущим действовать в качестве скиммеров. Самолёты из-за своей большой скорости не могут действовать на поле боя так же, как танк или медленно движущийся скиммер. Однако, некоторые самолёты могут вести себя как скиммер (например, «Громовой ястреб»).

УКЛОНЕНИЕ (РЕАКЦИЯ)

Водитель видит угрозу и уворачивается, надеясь увести машину с линии огня. Это действие может быть предпринято только в том случае, если в предыдущем ходу транспортное средство двигалось по крайней мере со своей Тактической скоростью. Водитель совершает проверку Вождения или

Пилотирования со штрафом, равным модификатору размера транспортного средства (т.е. попытка уклониться от выстрела на Большом грузовике который даёт противнику бонус +20 на попадание, подвергнется штрафу -20 к Вождению). За каждый успех он избегает одного выстрела из одного источника, аналогично реакции Уклонение.

Если водитель проваливает проверку Вождения на пять или более степеней, он теряет контроль над машиной и та попадает в аварию. См. раздел Авария на стр. 171.

ТАКТИЧЕСКОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ (ПОЛУДЕЙСТВИЕ ИЛИ ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Транспортное средство движется со своей Тактической скоростью (Полудействие) или удвоенной Тактической скоростью (Полное действие). Машина должна двигаться прямо вперед или назад, по крайней мере, на свою длину, прежде чем повернуться на 90 градусов в любом направлении (она может поворачиваться более одного раза, при условии, что она каждый раз передвигается). Шагоходы и скиммеры могут игнорировать это ограничение.

МАНЁВР УКЛОНЕНИЯ (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Машина петляет и уворачивается, становясь очень трудной целью. Транспортное средство должно двигаться со своей Тактической скоростью (в соответствии с ограничениями Тактического маневрирования, приведенными выше, однако предполагается, что транспортное средство движется более хаотично). При этом водитель совершает **Серьёзную (+0) проверку Вождения**. При успехе и за каждую дополнительную степень успеха транспортное средство налагает штраф в размере -10 на все атаки против себя до начала следующего хода. Любая стрельба, которую транспортное средство выполняет во время поворота, подвергается такому же штрафу. Если водитель проваливает проверку Вождения на пять или более степеней, он теряет контроль над машиной и та попадает в Аварию. См. раздел Авария на стр. 171.

ПОЛНЫЙ ГАЗ! (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Автомобиль движется с удвоенной Тактической скоростью и может повернуть только один раз. Водитель проводит **сложную (-10) проверку Вождения**. В случае успеха, в конце своего хода он может передвинуться ещё на пять метров, плюс пять метров за каждую дополнительную степень успеха. В случае же провала, транспортное средство не получит никакого дополнительного движения. В любом случае на стрельбу по машине или из неё накладывается штраф -20. Шагоходы не могут использовать это действие.

Если водитель проваливает проверку Вождения на пять или более степеней, он теряет контроль над машиной и та попадает в Аварию. См. раздел Авария на стр. 171.

ТАРАН (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Транспортное средство пытается протаранить пехотинца или другое транспортное средство. Транспортное средство должно двигаться по крайней мере со своей Тактической скоростью по прямой, и Водитель должен пройти **серьёзную (+0) проверку Вождения или Пилотирования**. В случае успеха его машина попадёт в цель, нанося урон, равный ОБ на своём лбу +1к10. Если машина двигалась с удвоенной Тактической скоростью, она наносит дополнительный урон в размере 2к10. Если транспортное средство таранит другое транспортное средство (или что-то столь же большое и

СКОРОСТНЫЕ ПОГОНИ

Хотя для отображения скоростных погонь и преследований можно использовать стандартные правила боя, они не точно передают напряжение и волнение, вызванные проездом через коварный горный перевал, перехвата отступающего вражеского патруля, или попытки сбить вражескую десантную капсулу, прежде чем она извергнет ядовитые чумы Нургла на беззащитный город.

Вместо этого погоня могут быть оцифрованы серией Встречных проверок Вождения или Пилотирования. В начале погоня, МИ определяет, сколько метров отделяет преследователя от преследуемого. Затем два игрока проводят Встречную проверку Вождения или Пилотирования (в зависимости от задействованных транспортных средств). Если преследователь выигрывает, он уменьшает расстояние между машинами на 10 метров за каждый успех. Если выигрывает преследуемый, то он увеличивает дистанцию на то же значение (10 метров за каждый успех). Это продолжается один раз за раунд, пока расстояние между транспортными средствами не упадет до нуля или не возрастёт до 300 метров. В этот момент обе стороны делают последнюю Встречную проверку Вождения или Пилотирования. Если преследователь побеждает, он заставляет свою добычу остановиться. Если выигрывает преследуемый, он увеличивает расстояние, как указано выше.

Более быстрые транспортные средства дают бонус к этой проверке. Сравните максимальные скорости транспортных средств — за каждые полные 10 км/ч преимущества, водитель более быстрой машины получает +10 к проверкам Вождения или Пилотирования.

Конечно, скоростные погоня — это совсем не безопасно. Помимо перестрелок (которые должны происходить в соответствии с обычными правилами и правилами ведения боя на транспортных средствах), существует постоянный риск выхода машины из-под контроля или даже столкновения с другими транспортными средствами. При проведении проверок Вождения или Пилотирования во время скоростной погоня любые результаты броска 99-100 означают, что транспортное средство выходит из-под контроля или врежется в препятствие, считаясь уничтоженным (см. Диаграмму критических попаданий транспортного средства, стр. 173). “Опасная зона” может быть увеличена в зависимости от обстоятельств погоня. При погоня по переполненной автострате аварии могут происходить при выпадении 97-100, в то время как погоня, идущие против трафика, могут изменить этот показатель на 92-100. Как всегда, МИ должен быть окончательным арбитром.

твёрдое, например, пласкритовую стену или резервуар для хранения прометия), оно также получает урон, равный ОБ транспортного средства, в которое оно попало, плюс 1к5. За каждое очко повреждения таранимого транспортного средства, оно также перемещается на 1 метр.

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Воздушный бой – уникальная область военного дела. Стремительные самолеты преодолевают огромные расстояния за считанные минуты, неуклюжие бомбардировщики поражают цели на земле с высоты 2000 метров, приглаженные истребители сражаются на сверхзвуковых скоростях.

Воздушный бой в **DEATHWATCH** оцифровывается аналогично обычному и космическому сражению. Когда вы сражаетесь в воздухе, позиция и маневр – ключ ко всему. Нападающий пытается добраться и остаться на хвосте своей цели, в то время как цель отчаянно пытается вырваться и убежать – или, возможно, сделать петлю и в свою очередь зайти в хвост врагу. Воздушный бой – это настоящая дуэль, решаемая не столько производительностью задействованных машин, сколько мастерством пилотов.

Хотя правила относятся к бою между двумя самолетами, они легко могут быть использованы для отображения схватки между двумя небольшими космическими аппаратами, такими как «Громовые ястребы» или «Штормовые вороны».

БОЕВАЯ МЕХАНИКА

Воздушный бой проводится в структурированное время, как и обычный, с одним раундом, равным примерно пяти секундам. Следует соблюдать и другие правила обычных сражений. Инициатива самолёта (даже с несколькими членами экипажа) всегда считается по пилоту, и все в транспортном средстве должны совершать свои ходы в одно и то же время (как указано в правилах транспортных средств).

В боевой ситуации расстояние, на которое движется самолет, представлено воздушными единицами (ВЕ), которая эквивалентна 100 метрам. Причина этого кроется в простоте — самолёты движутся достаточно быстро, чтобы измерять их передвижение метрами.

Из-за принципов полета в атмосфере летательные аппараты несколько ограничены в маневре. Пилот всегда должен двигаться на свою Тактическую скорость на каждом ходе (если только не выполняет определенный маневр для её регулировки). Кроме того, радиус поворота самолёта ограничен: за каждые пять ВЕ, которые он пролетает, он может повернуться на 45 градусов. Однако, помимо этого, нет никаких других ограничений относительно того, сколько раз вы можете повернуть самолёт.

Это базовое движение самолёта. Для его совершения пилоту с умением **Пилотирования** нет нужды совершать проверки, если только нет особенных обстоятельств, таких как шторм.

Базовое движение может быть модифицировано различными маневрами, доступными пилоту. Повышая сложность проверок **Пилотирования**, пилот может совершать более сложные маневры. Как правило, на каждом ходу можно выполнить только один маневр. Однако, пилот может захотеть совершить нескольких маневров в рамках одного действия **Передвижения** (если иное не указано в описании манёвра). При комбинировании манёвров сначала следует определить самый высокий штраф. Затем проверка усложняется на одну ступень за каждый дополнительный маневр. После этого совершается сама проверка

Пилотирования, и если она успешна, персонаж получает выгоду от всех выполненных манёвров.

Пример

Брат Маркус ведёт «Громовой ястреб» против «Барракуды» Тау в атмосфере, и ему нужно сделать резкий поворот, чтобы зайти в хвост. Он решает совместить маневры **Ускорение** и **Боковое скольжение**. Маневр **Боковое скольжение** является Сложным, а **Ускорение** – Серьёзным, поэтому базовая сложность проверки является сложной (-10). Однако он получает штраф -10 (одна степень сложности) за каждый дополнительный маневр (один, в данной ситуации). Таким образом, конечная становится Тяжёлой (-20). У Маркуса есть умение **Пилотирование (Самолёт)** 60, но со штрафом -20, ему нужно выкинуть 40. Он бросает 29, преуспевая с одной дополнительной степенью успеха. Маркус может переместиться ещё на 2 дополнительные ВЕ во время своего движения, а из-за **Бокового скольжения** он решает потратить эти дополнительные две ВЕ на уход в сторону в конце своего движения, выходя чётко в хвост тау.

Примечание: Во всех манёврах перечислены проверки **Пилотирования**, но не указан тип требуемой проверки. Это связано с тем, что манёвры могут выполняться как атмосферными самолётами, так и космическими кораблями, такими как шаттлы и истребители. Тип пилотируемого транспортного средства определяет конкретное умение.

УСКОРЕНИЕ/ОСТАНОВКА

Speed Up/Stall

Пилот может изменить скорость своего самолёта, **серьёзную (+0) проверку Пилотирования**. При успехе и каждой дополнительной степени успеха он может уменьшить или увеличить количество преодолеваемых своей машиной ВЕ на единицу. Она не может двигаться более чем в два раза или менее чем на половину своей Тактической скорости.

ПОВОРОТ ИММЕЛЬМАНА

Immelmann Turn

Если пилот хочет быстро изменить направление движения, он может сделать экстремальный вираж, полностью изменив направление в очень узкой петле. Пилот должен пройти **тяжёлую (-20) проверку Пилотирования**. В случае успеха, самолёт движется вперед, делает очень крутой поворот и заканчивается там, где он начал, лицом в противоположном направлении. Это засчитывается как движение самолета для поворота. Данный маневр не может сочетаться с какими-либо другими маневрами. Этот маневр был усовершенствован асом Имперского флота Манфредом фон Иммельманом, в честь которого он был назван.

КРУТОЙ ПОВОРОТ

Tight Turn

Если пилот хочет быстрее развернуться, он может пройти **серьёзную (+0) проверку Пилотирования**. При успехе и за каждую дополнительную степень успеха он может переместить на одну ВЕ меньше (как минимум на две), прежде чем повернуться на 90 градусов во время этого хода. Самолёт всё ещё должен двигаться со своей Тактической скоростью.

БОКОВОЕ СКОЛЬЖЕНИЕ

Sideslip

Большинство самолётов оснащены двигателями с векторной тягой и могут совершать небольшие маневры «бокового скольжения». Для этого пилот должен пройти

АВАРИИ

Любой пилот или водитель даже слишком хорошо знает риски, связанные с доведением транспортного средства до предела, и один из самых впечатляющих (и опасных) рисков – врезаться в соседнее здание, случайных прохожих или другие транспортные средства. Аварии могут варьироваться от незначительных столкновениями с потрясенными пассажирами и содранной краской, до красочной катастрофы, после которой машина превращается в шар пылающего прометия.

Когда транспортное средство (или скиммер, движущийся на высоте 10 метров или менее) терпит аварию, потенциально возможно несколько результатов. Эти результаты в первую очередь зависят от того, с какой скоростью двигалась машина и во что она врезалась.

- Если расстояние, на которое машина двигалась (или пыталась двигаться) во время последнего перед аварией хода было равно её Тактической скорости или меньше, машина перемещается на половину расстояния, на которое она пыталась проехать в направлении, в котором она в данный момент находится (МИ может выбрать другое направление, если захочет, основываясь на ситуации или действиях машины), после чего полностью останавливается. Сделайте бросок 1к5 по таблице критических повреждений техники – машина получает это повреждение. Если транспортное средство попадает в объект с ОБ, такой как стена, дерево или другое транспортное средство (или обладатель силовой броне), машина считается протаранившей их, двигаясь с Тактической скоростью (это может привести к дополнительному критическому попаданию). На усмотрение МИ объект может остановить движение транспортного средства.
- Если расстояние, на которое двигалось транспортное средство (или пыталось двигаться), превышает его Тактическую скорость, МИ определяет направление движения транспортного средства, измеряет расстояние в этом направлении, равное его Тактической скорости, а затем определяет отклонение на 1к10 метров в случайном направлении (стр. 280 ОКП *Deathwatch*). Это то место, где машина оказывается после аварии. Машина полностью останавливается. Сделайте бросок 1к10 по таблице критических повреждений техники – машина получает это повреждение. Если транспортное средство попадает в объект с ОБ, такой как стена, дерево или другое транспортное средство (или обладатель силовой броне), машина считается протаранившей их, двигаясь с удвоенной Тактической скоростью (это может привести к дополнительному критическому попаданию). На усмотрение МИ объект может остановить движение транспортного средства.
- Если транспортное средство попадает в аварию при движении на своей Тактической скорости или быстрее, существует вероятность того, что оно перевернется. В этом случае бросьте 1к10. На 6 или выше машина переворачивается на крышу (или, если он движется достаточно быстро, дважды переворачивается в воздухе). При броске на критическое повреждение добавьте +4. Если транспортное средство уцелело, оно теряет половину своей Структурной целостности и должно быть отремонтировано, прежде чем его можно будет использовать снова. По усмотрению МИ оно может быть полностью разрушено и непригодно для использования.
- Если самолёт (или скиммер на высоте более 10 метров) падает, результаты намного плачевнее. У пилота есть время, чтобы сделать одну **очень тяжёлую (-30) проверку Вождения или Пилотирования**. Если он преуспевает, самолёт падает, пропахав в земле зияющую борозду. Самолёт разрушен, и любой, кто находится внутри, получает 2к10 Ударного (и игнорирующего броню) урона и оглушается на количество раундов, равное полученному урону. Если пилот провалит проверку, самолёт врезается в землю и взрывается, в соответствии с результатом 10+ в таблице критических повреждений техники. Люди могут выпрыгнуть в последнюю секунду, согласно правилам, хотя они будут считаться падающими с высоты, на которой находился самолет за ход до аварии.

сложную (-10) проверку Пилотирования. При успехе и за каждую дополнительную степень успеха он может переместиться на одну ВЕ своей Тактической скорости прямо влево или вправо, не меняя направления движения, до половины своей Тактической скорости. Пилот может скользить в сторону до или после своего оставшегося движения, но самолёт должен двигаться на оставшуюся Тактическую скорость, как обычно.

ПЕТАНИЕ

Jinx

Если пилот хочет избежать попадания, он может петлять, сделав свои движения неспросчитываемыми и непредсказуемыми. Он делает **серьёзную (+0) проверку Пилотирования**. При успехе и за каждую дополнительную степень успеха он накладывает штраф -10 на всю стрельбу в свою машину (а также на стрельбу своей машины) до начала следующего хода.

Если пилот проваливает проверку Пилотирования менее чем на 2 степени, он должен выполнить свой базовый маневр в обычном режиме. Если он терпит неудачу на 2 степени или более, самолёт входит в крутое пике, а пилот должен пройти **серьёзную (+0) проверку Пилотирования**, чтобы

вернуть машину под контроль. В противном случае самолёт будет снижать свою Тактическую скорость до тех пор, пока не упадёт.

В некоторых случаях самолёты могут действовать в неблагоприятных условиях, таких как шторм. В этом случае МИ должен повысить сложность всех проверок Пилотирования на один шаг (или заставить пилотов пройти **серьёзную (+0) проверку Пилотирования**, если она не требовалась), и наложить штраф -10 на всю стрельбу. В случае особенно плохой погоды эти штрафы должны быть увеличены.

НА ХВОСТ

Six Position

Пилот старается держать противника в прицеле, даже если это делает его лёгкой мишенью. Пилот делает Встречную **серьёзную (+0) проверку Пилотирования** против одного врага. Если он преуспеет и сможет закончить свое движение так, чтобы его машина смогла нацелиться на этого противника, все выстрелы из его машины против противника в этом раунде получают бонус +20. Однако все выстрелы, направленные в пилота, от кого бы то ни было получают бонус +10 до начала следующего раунда пилота.

АТАКА В ВОЗДУШНОМ БОЮ

До или после того, как самолёт переместился, он может использовать любое или всё свое оружие. Стрельба в воздушном бою подчиняется следующим ограничениям:

- Каждый пилот или стрелок может использовать только одну систему вооружения самолёта. Тем не менее, пилоты могут совершать маневры и одновременно совершать стрелковые атаки.
- Вся стрельба из самолёта получает дополнительных штраф -20 к Дальнему Бою. Единственные действия Атаки, которые могут предпринять летчики, это Атака, Короткая очередь и Длинная очередь (см. стр. 268-271 ОКП **DEATHWATCH**). Эти действия дают свои стандартные бонусы к стрельбе, которые могут компенсировать штраф (скорострельные автоматические орудия давно стали стандартным оружием в воздухе).
- Сектор обстрела оружия определяет его применимость. Она действует так же, как и стрельба из наземной машины (см. ниже).

СТРЕЛЬБА ИЗ МАШИНЫ

При выборе оружия, устанавливаемого на транспортном средстве, важно учитывать сектор обстрела. Она определяет направление (относительно транспортного средства), в которое можно вести огонь. Например, установленный на турели штурмовой болтер на БТР «Носорог» обозначен как «Сектор обстрела: Все», так как его можно вращать в любом направлении. Однако автопушка «Часового» помечена как «Сектор обстрела: Лоб», поэтому её можно использовать только для стрельбы по целям впереди от машины. Сектор обстрела обычно делится на четыре квадранта: Лоб, Левый борт, Правый борт и Корма (или некоторая комбинация из четырёх). Как правило, каждый сектор обстрела проходит по дуге 90 градусов со стороны рассматриваемого транспортного средства. Если цель находится внутри дуги, обращённой к оружию, оружие может стрелять в неё.

Сектор обстрела также используется для определения

того, в какую сторону транспортного средства может стрелять данный член экипажа (см. Ниже).

ПОВРЕЖДЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Атака транспортного средства очень похожа на атаку людей или существ. Когда попадание приходится в транспортное средство, игроки должны определить, какую сторону транспортного средства они могут видеть, и в какую могут попасть. Обычно, ПИ могут стрелять в обращённую к ним сторону машины (в зависимости от решения МИ). Как только они определили сторону, игроки совершают броски на попадание по обычным правилам. Помните, что у транспортных средств есть модификатор размера, который, скорее всего, даёт бонус на попадание по ним.

Транспортные средства имеют две основные защитные характеристики — Очки брони (также называемые ОБ или Бронёй) и Структурную целостность (также называемую СЦ или Целостностью).

Броня отображает как изначальную крепость материалов, используемых для создания транспортного средства, так и физическую защиту. Например, алмазистый корпус «Ярости» имеет чрезвычайно хорошую броню, в то время как ветхий корпус ороczego трака обычно очень хлипкий, следовательно и Броня у него немного. Броня работает так же, как броня человека или существа. При стрельбе по транспортному средству урон вычитается из Очков брони (ОБ). Не забудьте также учесть Бронейность оружия.

Оставшийся урон наносится Целостности машины. Целостность отображает то, насколько надёжно сконструировано транспортное средство, количество резервных систем и сколько ударов может выдержать транспортное средство, прежде чем взорваться огненным шаром. С точки зрения игромеханики, Структурная целостность функционирует так же, как раны для человека или существа. Если транспортное средство получило повреждение, равное его Целостности, весь дополнительный урон сверяется с таблицей 4-2: Критическое повреждение техники. Как и критический урон индивидов, любые результаты из таблицы критического повреждения техники

Диаграмма 5-1

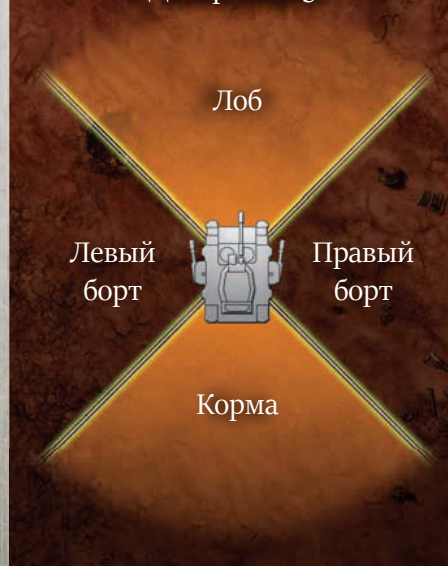


Диаграмма 5-2



Диаграмма 5-3





ТАБЛИЦА 4-2: КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ ТЕХНИКИ

Бросок
1к10

1-2	Резкий удар: Попадание встряхивает машину, всё хранящееся во внутренних отсеках разбрасывается. Любой экипаж или пассажир, которые не пристёгнут или иным образом не закреплён, должен пройти ординарную (+10) проверку Выносливости или оглушается на 1к5 раундов. Вся стрельба из машины во время следующего раунда получает штраф -20 к попаданию, так как прицел сбит.
3	Сотрясение: Прямое попадание в броню, окружающую место водителя, оглушает пилота. Он должен пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или Оглушается и неспособность управлять машиной 1к5 раундов. Наземный транспорт с визгом останавливается, скиммер дрейфует в том направлении, в котором он в последний раз двигался на своём ускорении, в то время как самолёт медленно опрокидывается и начинает последнее пике, если пилот не придёт в себя и не выровняет машину.
4	Оружие уничтожено: Случайно выбранное оружие на транспортном средстве поражено взрывом, искорёжено и расплавлено без возможности восстановления. Оружие более не функционирует, и есть 25%-ная вероятность того, что его боеприпасы также повреждены. Если это произойдёт, сделайте бросок урона против машины и стрелков, как если бы уничтоженное оружие попало в них, но уменьшите урон вдвое.
5	Двигатель повреждён: Удар отрывает шину, проникает в воздухозаборник или разрывает корпус гравитационного генератора, нанося серьёзный ущерб. Уменьшите Тактическую скорость машины на 2к10 (а Крейсерскую скорость вдвое). Если это приведёт к снижению Тактической скорости до 0, машина будет обездвижена. Наземные транспортные средства резко останавливаются, в то время как скиммеры и самолёты врезаются в землю, что может стать проблемой, если они находятся на достаточно большой высоте.
6	Проникающее попадание: Попадание пробивает броню машины, оставляя только бесполезные осколки металла. Уменьшите ОБ машины на этой стороне вдвое. Если атака была дальнбойным оружием, выстрел также задевает салон. У каждого пассажира и члена экипажа есть 20%-ная вероятность быть пораженным тем же выстрелом и получить половину урона от броска. Кроме того, транспортное средство теперь открыто, что может стать проблемой, если оно находится в ядовитой атмосфере, под водой или в вакууме.
7	Пожар: Машина загорается, запасы топлива воспламеняются, а хранилища энергии перегружаются. Любой, кто находится внутри на начало раунда, должен пройти сложную (-10) проверку Ловкости или загореться. Кроме того, в каждом раунде есть 20%-ная вероятность того, что машина взорвётся.
8-9	Уничтожение: Попадание разрушает машину, превращая его в груды металлолома. Любой, кто находится внутри, получает 2к10 Взрывного урона и должен пройти сложную (-10) проверку Выносливости или Оглушается на 1к10 раундов. Скиммеры или самолёты падают на землю или резко снижаются, в зависимости от высоты. Пассажирам стоит надеяться на достаточное количество гравешютов...
10	Взрыв: Прямое попадание в боеукладку, топливный бак или другую жизненно важную часть машины превращает её в бушующий огненный шар. Любой, кто находится внутри, получает 5к10 Взрывного урона. Любой, кто находится в пределах 2к10 метров от транспортного средства, получает 2к10 Взрывного урона. Если у транспортного средства открытый верх, боковые стороны или люки, пассажиры или экипаж могут в последнюю секунду спастись. Любой, кто пройдёт проверку Уклонения, получит только 2к10 урона. Примечание: В зависимости от загрузки транспортного средства, МИ в праве увеличить урон или радиус взрыва.

являются кумулятивными. Например, если после потери Структурной целостности транспортное средство получает два очка урона, оно получит результат "2" из таблицы критических повреждений. Если в дальнейшем машина получит ещё четыре очка урона, он получит результат "6" в таблице критических повреждений.

Атаки против техники могут активировать Праведную ярость. Праведная ярость против транспортных средств генерируется таким же образом, как и против отдельных людей — если персонаж бросает десятку на урон, нанесённый машине, а затем подтверждает атаку, успешно пройдя последующий проверку Дальнего боя, он генерирует Праведную ярость (важно отметить, что эта атака должна фактически повредить транспортное средство). Однако Праведная ярость влияет на транспортные средства иначе. Если персонаж генерирует и подтверждает Праведную ярость против транспортного средства, вместо дополнительного броска кубика урона, он кидает 1к5 по таблице критических повреждений техники и применяет результат к транспортному средству. Обратите внимание, что, хотя транспортное средство страдает от последствий

броска, оно не считается получившим Критическое попадание. Дальнейшие повреждения по-прежнему наносятся оставшейся Структурной целостности, а броски по таблице критических повреждений техники за Праведную ярость не суммируются с фактическими критическими попаданиями.

РЕМОНТ ТЕХНИКИ

Ремонт поврежденных транспортных средств обычно выполняется с использованием умения Техпользование. Если транспортное средство получило критическое повреждение Двигатель повреждён или Проникающее попадание, персонаж может потратить 1к5 часов и совершить **серьёзную (+0) проверку Техпользования**, чтобы вернуть машину в рабочее состояние (при условии, что у него есть надлежащие инструменты и запчасти). Каждый дополнительный успех сократит время ремонта на один час, до минимума в один. Поврежденное оружие также иногда поддается ремонту. Прежде чем пытаться починить поврежденное оружие, бросьте 1к10. На 5 или

ПРИБРЕТЕНИЕ ТЕХНИКИ ЛИКВИДАЦИОННОЙ КОМАНДОЙ

Большая часть перечисленных далее машин выдаются ликвидационной команде, если того требует текущая операция. У каждой машины есть требования к Славе, древние «Лэнд рейдеры» выдаются только проявившим себя боевым братьям!

На этапе подготовки к операции (стр. 257 ОКП Деатнватч) командир ликвидационной команды может запросить транспортное средство. Если Слава командира достаточно высока и МИ согласен с тем, что машина подходит для операции, ликвидационная команда может получить транспорт.

В нормальных обстоятельствах ликвидационная команда действует как экипаж транспортного средства. Однако, по усмотрению МИ, транспортное средство может поставаться с экипажем; например, если команда затребовала «Громовой ястреб» для эвакуации, он прилетит с экипажем.

ниже оружие слишком сильно повреждено и должно быть заменено.

Ремонт транспортных средств также восстанавливает половину их Целостности, для этого нужно работать в прилично оборудованной мастерской и посвятить ремонту дополнительно 1к5 дней. При трате на ремонт дополнительных 2к5 дней, можно восстановить всю Целостность.

Небоевые повреждения, такие как протекающие топливопроводы, треснувшие оси или оторванные гусеницы, могут быть устранены с помощью той же системы. Однако в зависимости от типа повреждения МИ может уменьшить или увеличить сложность проверки и время ремонта. В конце концов, замена шины не должна занимать столько времени, сколько восстановление двигателя скиммера.

ТЕХНИКА КОСМОДЕСАНТА

ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА

Drop pod

Хотя Имперскую гвардию по праву называют Молотом Императора, именно космодесантники являются Его молниями. Их атаки зависят от скорости, чтобы доставить подавляющую силу в выбранное место, поскольку, несмотря на их индивидуальное мастерство, штурмовые силы космического десанта очень редко превосходят своих врагов численностью. Как только они выйдут на орбиту, необходимо доставить космических десантников в бой с максимальной быстротой и опустошением, что враги не смогли организовать оборону, а ничто не делает это лучше, чем высадка с помощью десантных капсул. Услышать приближение десантной капсулы – значит услышать приближение самой гибели, а увидеть, как они приземляются, – значит стать свидетелем сокрушающей смерти.

Десантные капсулы, являются односторонними планетарными штурмовыми машинами. Запущенные с зависших на орбите звездолётов, они проносятся сквозь атмосферу планеты с помощью огромных ракетных двигателей, разгоняющих их далеко за пределы конечной скорости. Они используют бортовой когитатор, чтобы направлять к целям. Даже самые лучшие системы противовоздушной обороны с трудом фиксируют десантную капсулу, летящую со скоростью до 12 000 километров в час. В последний момент мощные тормозные двигатели замедляют капсулу до сокрушительной, но переживаемой скорости.

Последствия приземления разрушительны: капсула бьёт с силой небольшого метеорита, так что она служит ещё и наступательным оружием. Прежде чем враг успеет опомниться, двери капсулы падают, и в самом сердце врага появляются Ангелы Смерти. Немногие могут выдержать такую атаку.

Нормальные люди с великим трудом переживают резкое замедление при входе в атмосферу, что сделало десантные капсулы уникальным транспортом космодесанта, хотя некоторые модели специально модифицируются под возможности смертных. Каждая десантная капсула обычно может нести полный отряд космических десантников или даже могучего дредноута, кроме того, большая часть машин несёт шторм-болтер, направляемый духом машины и прикрывавший высадку. Десантные капсулы также могут использоваться для развертывания автоматических орудий или груза, когда необходимо, чтобы он как можно быстрее прибыл непосредственно в зону боевых действий.

Тип: Космический корабль **Тактическая скорость:** 200 VE

Крейсерская скорость: 12,000 км/ч. **Манёвренность:** +0

Структурная целостность: 30 **Размер:** Большой

Броня: Все 24 **Экипаж:** Нет

Слава: Инициат

ВООРУЖЕНИЕ

Шторм-болтер (Сектор обстрела: Все, Дальность 100 м., О/2/4, 2к10+5 В, ББ 5, Обойма 100, Перезарядка 2ПД, Шквальное, Разрывающее)

Транспортная вместимость: 10 космодесантников в силовой броне

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Атака на десантных капсулах: Десантные капсулы несколько уникальны среди транспортных средств, поскольку, приземлившись они не двигаются самостоятельно. Десантные капсулы должны быть запущены со звездолёта с отсеками для запуска десантных капсул и двигаться прямо вниз к целевой планете, пока они не упадут на землю.

Они не могут участвовать в манёврах, однако, если они находятся на высоте не менее 500 км над поверхностью планеты, их пункт назначения может быть изменен в полете в любое место в пределах 25 км от первоначальной точки высадки. Вся стрельба по летящей десантной капсуле получает штраф -30 на попадание.

При посадке десантная капсула смещается от заданной точки на 2к10 метров в случайном направлении. Это окончательное местоположение капсулы, которая не может двигаться, пока не будет возвращена на корабль.

ЛЭНД РЕЙДЕР

Land raider

СШК «Лэнд рейдера» старше Империи на многие тысячи лет. Секрет конструкции был утрачен в Эпоху Раздора и оставался неизвестным многие века, прежде чем он был вновь открыт легендарным техноархеологом Арханом Лэндом.

Возможно, самый продвинутый и мощный танк, находящийся на вооружении Адептус Астартес, «Лэнд рейдер» несёт множество специализированных и сложных систем. Корпус герметичен, что позволяет ему работать практически в любой среде, от насыщенного радиацией вакуума, до подводных глубин.

Каждый «Лэнд рейдер» несёт высокофункциональный машинный дух и командно-контрольное оборудование. Индивидуальные экраны состояния отделения позволяют командиру наблюдать за показаниями жизнедеятельности своего отделения, передаваемыми через коммуникационную антенну танка. «Лэнд рейдер» также имеет голографические тактические дисплеи и прямые интерфейсы к машинному духу танка. Они предоставляют командиру доступ к огромному количеству информации о поле боя, а это означает, что «Лэнд рейдер» хорошо показывает себя в качестве центра управления, в дополнение к отличному боевым и транспортным характеристикам.

Дополнительные функции «Лэнд рейдера» включают устройство для отбора проб атмосферы, счётчики радиации, фильтрацию и очистку воздуха, мультиспектральные



оптические перископы вокруг колец башни, генно-защищённые средства управления и управляемые системы дистанционного наведения для управления спонсонным вооружением.

Защищенный слоистой керамитовой и адамантовой броней, «Лэнд рейдер» практически неуязвим даже для самого разрушительного оружия. Отчасти благодаря силе машинного духа танка технодесантники почитают эти машины как благословенные артефакты. Многие приверженцы Культа Машин верят, что значительная часть сущности Омниссии находится в непроницаемом адамантовом корпусе «Лэнд рейдера». Более того, существует множество легенд и историй о том, что «Лэнд рейдер» продолжали функционировать и сражаться под своих духов после гибели или выведения из строя экипажа.

Тип: Наземная машина **Тактическая скорость:** 15 м.

Крейсерская скорость: 70 км/ч. **Манёвренность:** +0

Структурная целостность: 45 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 50, Борт 50, Корма 50

Экипаж: Водитель, командир

Транспортная вместимость: 12 космодесантников или эквивалентный груз.

Слава: Заслуженный

ВООРУЖЕНИЕ

Спаренный турельный тяжёлый болтер (Лоб/Борт, Дальность 150 м., Тяжёлое, —/—/10, 2к10+10 В, ББ 6, Обойма 400, Разрывающее, Спаренное)

Две спонсонные спаренные лазпушки (Лоб/Борт/Корма, Дальность 300 м., Тяжёлое, О/—/—, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 30, Спаренное)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сила духа машины: «Лэнд рейдер» оснащён сложным когитаторным ядром, в котором живёт необычно хитроумный машинный дух. При использовании бортового вооружения «Лэнд рейдера» командир стрелять из одного дополнительного орудия. Цель оружия выбирается персонажем-пилотом, но использует для вычислений используется ДБ машинного духа 50. Атака не получает преимуществ от каких-либо талантов или способностей пилота (т.к. огонь ведёт дух машины).

Командование и управление: Специальные функции «Лэнд рейдер» позволяют персонажу использовать своё умение Командование для воздействия на несколько отрядов, подразделений (таких как «Громовой ястреб» или «Хищник») или ликвидационных команд (в любой комбинации), это число равно его бонусу Общительности. Этот эффект сочетается с талантами, основанными на Общительности, такими как Железная дисциплина, Мастер-оператор и тому подобное. Любой персонаж, использующий это снаряжение, также получает бонус +10 к проверкам Командования.

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вдвое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

ВАРИАНТЫ «ЛЭНД РЕЙДЕРА»

Шасси «Лэнд рейдера» довольно универсально, что привело к появлению ряда модифицированных транспортных средств, используемых космодесантом по всей галактике. Караул Смерти не является исключением, а из-за уникальной организации ордена ликвидационные команды имеют доступ к любому из вариантов.

ЛЭНД РЕЙДЕР КРЕСТОНОСЕЦ

Land raider crusader

Этот вариант «Лэнд рейдера» был разработан Чёрными храмовниками во время Джеруласского крестового похода. «Лэнд рейдер Крестоносец» — это несравненный танк прорыва, способный проломить вражеские укрепления и доставить штурмовую группу космических десантников в самое сердце вражеских позиций. Эти танки часто используются гораздо более агрессивно, чем другие варианты, поскольку они оснащены многочисленным скорострельным оружием ближнего боя.

Транспортная вместимость: «Лэнд рейдер Крестоносец» может перевозить до 16 космических десантников или эквивалентный груз.

«Лэнд рейдер Крестоносец» турель со спаренным тяжёлым болтером на турель со спаренной штурмовой пушкой:

Турельная спаренная штурмовая пушка (Сектор обстрела: Лоб/Борта, 150 м., —/—/10, 3к10+6 У, ББ 6, Обойма 300, Перезарядка 3ПД, Разрывающее, Спаренное).

«Лэнд рейдер Крестоносец» заменяет спаренные спонсонные лазерные пушки ураганными болтерами:

Спонсонный ураганный болтер (Сектор обстрела: Лоб/Борта, 50 м., —/6/12, 2к10+5 В, ББ 4, Обойма 300, Перезарядка 3ПД, Разрывающее, Спаренное)

Штурмовой фраг-гранатомёт (Сектор обстрела: Лоб, 50 м., —/3/—, стреляет фраг-гранатами, описанными на стр. 168 ОКП Deathwatch)

ЛЭНД РЕЙДЕР ГЕЛИОС

Land Raider Helios

Вариант «Гелиос» был создан Красными скорпионами в качестве временной меры для обеспечения дополнительной артиллерийской поддержки. Основное отличие для «Лэнд рейдера Гелиос» заключается в том, что он заменяет верхнее оружие на ракетную установку «Вихрь». Дополнительное пространство для хранения боеприпасов, необходимое для длительных артиллерийских операций, снижает размер десанта. «Гелиос» с трудом справляется с пехотой и остаётся слишком специфической машиной. Караул смерти Иерихонского рубежа иногда оснащает лендрейдер «Гелиос» зенитными ракетами, аналогичными используемыми «Вихрем» в варианте «Гипериос». Эта модификация оказалась весьма полезной в боях на Канийского клина при столкновении с воздушно-мобильными силами Тау.

Транспортная вместимость: «Лэнд рейдер Гелиос» несёт до 6 космодесантников или эквивалентный груз.

«Лэнд рейдер Гелиос» заменяет спаренный турельный тяжёлый болтер ракетомётом «Вихрь» (см.стр. 188).

ЛЭНД РЕЙДЕР ПРОМЕТЕЙ

Land raider Prometheus

Происхождение «Лэнд рейдера Прометей» — загадка, которую ещё предстоит разгадать, хотя некоторые техноадепты Марса считают, что «Прометей» является вариантом загадочного паттерна «Тартар» (эта теория ещё не доказана). Другие утверждают, что он был разработан на Саламандрами на Ноктёрне. «Лэнд рейдера Прометей» несёт под два спаренных тяжёлых болтера в спонсонах, а также многочисленное коммуникационное и сенсорное оборудование. Все «Лэнд рейдеры» содержат тактическую голосферу и дисплеи состояния отряда, но «Прометей» дополняет эти системы усилителем сигналов дальнего действия для улучшения коммуникаций на всех уровнях. Он также использует защищённую многополосную связь для координации с силами союзников и оборудование для мониторинга, перехвата и дешифровки сигналов противника. Кроме того, «Прометей» оснащён мультиспектральным ауспексом наземного наблюдения для обнаружения и отслеживания вражеских сил. Затем эта информация может быть передана другим имперским силам.

«Лэнд рейдера Прометей» меняет спонсонное вооружение: спаренные лазерные пушки на спаренные тяжёлые болтеры. Спонсонные спаренные тяжёлые болтеры (Лоб/Борт, Дальность 150 м., Тяжёлое, —/—/10, 2к10+10 В, ББ 6, Обойма 400, Разрывающее, Спаренное)

«Лэнд рейдер Прометей» удаляет установленные сверху тяжёлые болтеры и заменяет их улучшенным командно-контрольным оборудованием.

Улучшенное командование и управление: Специальные функции «Лэнд рейдера Прометей» позволяют персонажу использовать своё умение Командование для воздействия на несколько отрядов, подразделений (таких как «Громовой ястреб» или «Хищник») или ликвидационных команд (в любой комбинации), это число равно его бонусу Общительности. Этот эффект сочетается с талантами, основанными на Общительности, такими как Железная дисциплина, Мастер-оратор и тому подобное. Любой персонаж, использующий это снаряжение, также получает бонус +20 к проверкам Командования и может перебрасывать проваленные проверки Командования. Эти системы часто используются для координации крупных сил, вплоть до боевой роты космического десанта.

ЛЭНД РЕЙДЕР ИСКУПИТЕЛЬ

Land Raider Redeemer

«Лэнд рейдер Искупитель» — это эволюция Крестоносца, предназначенная для жестоких ближних боев на руинах городов или в глубинах ксено-гробниц. Изначально этот вариант создан Повелителями огня, но распространился на многие другие ордены, включая Караул Смерти. Искупитель заменяет спонсонные орудия на пушки Поток огня, выпускающие настоящие потоки пламени, истребляющие как пехоту, так и лёгкую технику.

Транспортная вместимость: «Лэнд рейдер Искупитель» может перевозить 16 космодесантников или эквивалентный груз.

«Лэнд рейдер Искупитель» меняет спаренный тяжёлый болтер в турели на спаренную штурмовую пушку:

Спаренная штурмовая пушка на турели (Сектор обстрела:

Лоб/Борта, 150 м., —/—/10, 3к10+6 У, ББ 6, Обойма 300, Перезарядка 3ПД, Разрывающее, Спаренное)

«Лэнд рейдер Искупитель» меняет спаренные лазерные пушки в спонсонах на пушки Огненный шторм:

Пушка Огненный шторм (Сектор обстрела: Лоб/Борта, 40 м., О/—/—, 3к10+6 Э, ББ 9, Обойма 200, Перезарядка 3ПД, Зажигательное)

ЛЭНД РЕЙДЕР «ТЕРМИНУС УЛЬТРА»

Land Raider Terminus Ultra

«Терминус Ультра» максимизирует противотанковый потенциал. Этот паттерн жертвует всеми транспортными возможностями ради установки трех спаренных лазерных пушек, дополненных двумя спонсонными лазерными пушками, что наделяет машину огромным массивом мощного вооружения. Тем не менее, эти почтенные машины используются только в самых тяжёлых обстоятельствах, поскольку огромное потребление энергии может нанести невосполнимый ущерб системам танка.

Транспортная вместимость: Нет

Лэнд рейдер «Терминус Ультра» меняет всё своё вооружение на следующее:

Три спаренные лазпушки (Сектор обстрела: Лоб, Лоб/Правый борт и Лоб/Левый борт, Дальность 300 м., Тяжёлое, О/—/—, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 30, Спаренное)

Две лазпушки (Сектор обстрела: Правый борт и Левый борт, Дальность 300 м., Тяжёлое, О/—/—, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 30)

Перегрузка: Если при стрельбе из бортового вооружения выпадает 4 и более результатов 90-100, необходимо совершить бросок по таблице критических повреждений техники против этой машины, в данном случае правило Усиленный корпус не применяется.

ЛЭНД СПИДЕР

Land speeder

Говорят, давным-давно, во времена Тёмной эры Технологий, человечество столь глубоко познало науку, что бесчисленные транспортные средства игнорировали гравитацию. Целые флоты могли скользить по воздуху на невидимых волнах энергии. По большей части такие секреты были навсегда утеряны в Эпоху Раздора, но благодаря подвигам легендарного техноархеолога Аркхана Лэнда, конструкция одного транспортного средства была переоткрыта и возвращена в эксплуатацию. «Лэнд спидер», как его называли, стал распространённой боевой машиной Великого крестового похода, но разрушительные последствия Ереси снова привели к утрате драгоценных знаний. Сейчас их осталось немного, и только Адептус Астартес имеют их в существенном количестве.

«Лэнд спидеры» — это небольшие, но мощные машины, предназначенные для перевозки двух космических десантников, один из которых выполняет роль пилота, а другой — командира/наводчика. Они держатся в воздухе с помощью таинственной антигравитационной обшивки, установленной вокруг носа, и двух реактивных двигателей, обеспечивающих тягу. В отличие от многих воздушных машин «Лэнд спидеры» имеют открытую кабину и лёгкое бронирование, так как пассажиров защищает силовая





броня космических десантников. Для защиты машина полагается скорее на маневренность и мастерство пилота. В стандартной конфигурации одно орудие устанавливается на носу и управляется пилотом, в то время как наводчик использует другое вооружение, установленное перед ним. Варианты могут нести дополнительное вооружение или даже действовать как небольшие транспорты, но в основном «Лэнд спидеры» предназначены для обеспечения быстрой поддержки, используя свою маневренность и скорость, чтобы ускользнуть от вражеского огня. Поскольку они не могут преодолеть гравитацию, достаточную для достижения больших высот, их пилоты обычно летают близко к земле, выскакивая из укрытия, чтобы уничтожить врага и поддержать своих боевых братьев на земле.

Тип: Скиммер **Тактическая скорость:** 30 м.

Крейсерская скорость: 275 км/ч. **Маневренность:** +20

Структурная целостность: 20 **Размер:** Крупный

Броня: Лоб 18, Борт 18, Корма 18

Экипаж: Водитель, Стрелок

Слава: Уважаемый

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемый стрелком тяжёлый болтер (Сектор обстрела: Лоб/Правый борт, 150 м., —/—/10, 2к10+10 В, ББ 6, Обойма 100, Перезарядка 2ПД, Разрывающее)

Некоторые паттерны вооружены управляемой водителем штурмовой пушкой. Такие машины называются «Лэнд спидер Торнадо».

Управляемая водителем штурмовая пушка (Сектор

обстрела: Лоб, 150 м., —/—/10, 3к10+6 У, ББ 6, Обойма 300, Перезарядка 3ПД, Разрывающее)

Транспортная вместимость: Нет (Однако, «Лэнд спидер Шторм» предназначен для перевозки небольшого отряда разведчиков космодесанта. Благодаря удлинённому шасси он может нести пять разведчиков космодесанта или четверых десантников в силовой броне.).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скиммер: Эта машина парит над полем боя, игнорируя местность, которая в противном случае могла бы затруднить движение. Если она будет полностью обездвижена из-за повреждений, считайте, что транспортное средство уничтожено из-за столкновений с землёй.

Открытая: Враги могут целиться в экипаж и пассажиров транспортного средства, используя действие Точечная атака.

«ЛЭНД СПИДЕР БУРЯ»

Land Speeder Tempest

«Буря» - это полностью закрытый вариант «Лэнд спидера», оснащённый более тяжёлой броней и вооружением. «Лэнд спидеры Буря» предназначены для роли полноценной боевой машины, а стандартные разведывательные и патрульные операции перекладывает на машины базового паттерна. «Буря» немного больше стандартного «Лэнд спидера», а также тяжелее (с учетом усиленной брони и дополнительного вооружения). Для решения этой проблемы экипаж «Бури» был сокращён до одного человека, впрочем пилоту помогают полу независимые системы наведения и сложный машинный дух, исполняющие обязанности наводчика.

Тип: Скиммер **Тактическая скорость:** 30 м.

Крейсерская скорость: 275 км/ч. **Маневренность:** +20

Структурная целостность: 30 **Размер:** Крупный

Броня: Лоб 30, Борт 21, Корма 21

Экипаж: Водитель

Слава: Уважаемый

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемая водителем штурмовая пушка (Сектор обстрела: Лоб, 150 м., —/—/10, 2к10+10 У, ББ 6, Обойма 300, Перезарядка 3ПД, Разрывающее)

Управляемый водителем ракетомёт (Дальность 250 м., Тяжёлое, О/—/—, Спаренное, может вести огонь любыми ракетами со страницы 168 ОКП Деатнватсн)

Транспортная вместимость: Нет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скиммер: Эта машина парит над полем боя, игнорируя местность, которая в противном случае могла бы затруднить движение. Если она будет полностью обездвижена из-за повреждений, считайте, что транспортное средство уничтожено из-за столкновений с землёй.

ЛЭНД СПИДЕР ШТОРМ

Land Speeder Шквальное

“Лэнд спидер Шторм” — это значительная модификация оригинального “Лэнд спидера”, меняющая тяжелое вооружение на скромную транспортную вместимость. В большинстве кодексных орденов “Лэнд спидер Шторм” используется для перевозки небольшого отряда разведчиков. В Карауле Смерти он выполняет аналогичную роль, хотя и модифицирован для транспортировки боевых братьев в полной броне.

Модифицированные двигатели и сложная система сенсоров делают его незаметным транспортным средством, хорошо подходящим для тайных операций в тылу врага. Машина может быть использована в качестве мобильной базы, штурмового транспорта или скрытого корабля, в зависимости от потребностей операции.

Многие ордена предпочитают менять подкорпусный тяжёлый болтер на пусковую установку Цербер, чтобы ещё больше повысить эффективность машины в ударных операциях. Штурмовая пусковая установка «Цербер» выпускает дезориентирующие залпы осколочных, оглушающих и ослепляющих ракет из трёх стволов. Это оружие используется главным образом перед штурмом вражеских позиций, которые в противном случае было бы трудно атаковать в ближнем бою.

Тип: Скиммер **Тактическая скорость:** 30 м.

Крейсерская скорость: 275 км/ч. **Манёвренность:** +20

Структурная целостность: 20 **Размер:** Крупный

Броня: Лоб 18, Борт 18, Корма 18

Экипаж: Водитель, Стрелок

Слава: Инициат

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемый стрелком тяжёлый болтер (Сектор обстрела: Лоб/Правый борт, 150 м., —/—/10, 3к10+1 В, ББ 6, Обойма 100, Перезарядка 2ПА, Разрывающее)

Управляемый водителем гранатомёт Цербер (Сектор обстрела: Лоб, 30 м., —/3/—, может вести огонь фраз, ослепляющими или оглушающими гранатами, описанными на стр 168 ОКП DEATHWATCH)

Транспортная вместимость: Пять космических десантников в броне разведчика или четыре в силовой.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скиммер: Эта машина парит над полем боя, игнорируя местность, которая в противном случае могла бы затруднить движение. Если она будет полностью обездвижена из-за повреждений, считайте, что транспортное средство уничтожено из-за столкновений с землёй.

Постановщик помех: Ауспики, локаторные и телепортационные маяки, а также схожее оборудование не работают в пределах 15 метров от этой машины. Эфирные помехи, вызванные Постановщиком помех, также затрудняют другие формы телепортации, включая призыв демонов. МИ должен решить, функционирует ли конкретный тип телепортации (например, перечисленные выше) и в какой степени.

МОТОЦИКЛ КОСМОДЕСАНТА

Space marine bike

Многие космодесантники считают, что использование тяжёлых мотоциклов значительно повышает их способность быстро наносить удары по слабым местам противника. Каждый из этих боевых мотоциклов огромен, а усиленные рамы не только несут огромный вес всадника в силовой броне, но и выдерживают интенсивные боевые маневры. Слои броневой обшивки защищают массивный двигатель и топливный бак (сидока защищает его собственная силовая броня). Шины выдерживают большинство выстрелов из стрелкового оружия самогерметизируются при проколах. Сочетания массы и скорости достаточно, чтобы пробить через большинство вражеских баррикад, более того, машина может даже пробивать рокитовые стены лишь несколько замедляясь.

Каждый мотоцикл также имеет встроенное вооружение, обычно сперенный болтер, установленный у переднего броневоегo обтекателя и зафиксированный для стрельбы прямо по курсу. Огромного количества болтерных снарядов, часто достаточно, чтобы заставить врага сломаться и убежать ещё до того, как сядоки вступят в бой. Однако, для большей гибкости многие водители также носят личное оружие, такое как болт-пистолеты или даже оружие ближнего боя, такое как цепные мечи. Это особенно верно, когда мотоциклы прорываются в гущу врагов, где точные пистолетные выстрелы могут уничтожить особенно опасных врагов.



Достаточно часто к мотоциклу прикрепляется коляска, как для перевозки дополнительного космического десантника, так и для установки дополнительного вооружения. Коляска может перевозить более крупное оружие, такое как тяжёлый болтер или мультимельта. Эти штурмовые мотоциклы больше похожи на мобильные платформы тяжёлого орудия, сочетая скорость и гибкость мотоциклетного подразделения с огневой мощью отряда Опустошителей.

Тип: Наземная машина **Тактическая скорость:** 20 м.

Крейсерская скорость: 110 км/ч **Манёвренность:** +15

Структурная целостность: 15

Размер: Крупный

Броня: Лоб 18, Борт 14, Корма 14

Экипаж: Водитель

Транспортная вместимость: Только личное снаряжение

Слава: Инициат

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемый водителем спаренный болтер (Сектор обстрела: Лоб, 100 м., О/2/4, 2к10+5 В, ББ 5, Обойма 40, Перезарядка Полное, Разрывающее, Спаренное)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Открытая кабина: Враг может нацелиться на экипаж и пассажиров транспортного средства, используя так действие Точечная атака. Если кто-то совершает против мотоцикла атаку Длинной очередью, каждое третье попадание приходится на наездника (или пассажиров, если таковые имеются), а не против мотоцикла.

Штурмовой мотоцикл: Мотоцикл космического десанта можно модернизировать до Штурмового мотоцикла. Это позволяет ему перевозить одного пассажира и даёт управляемый пассажиром тяжёлый болтер астартес или мультимельту астартес с сектором обстрела вперёд и направо. Размер мотоцикла увеличивается на один шаг, Манёвренность падает до +12, а для его реквизиции требуется уровень Славы Уважаемый.

ТАНК «ХИЩНИК»

Predator Tank

«Хищник» является основным боевым танком Адептус Астартес, основанным на СШК «Носорога», но отличающейся усиленной лобовой броней и возможностью установки тяжёлого вооружения в спонсоны и башню. «Хищник» хорошо подходит для удержания позиции или атаки во главе бронетанкового клина.

«Хищников» хвалят за эффективность, долговечность и универсальность. В большинстве кодексных орденов Космического десанта встречаются два варианта «Хищника», это Опустошитель (оснащённый автопушкой) и Истребитель (со спаренной лазерной пушкой). Паттерн «Опустошитель» идеально подходит для уничтожения лёгких машин и пехоты, в то время как «Истребитель» с лёгкостью справляется с танками. Боевая мощь обоих типов может быть увеличена за счёт добавления спонсонных лазпушек или тяжёлых болтеров, гарантируя, что «Хищник» никогда не останется без подходящего оружия.



Главная роль "Хищника" во многих орденах — это поддержка, и поэтому он редко встречается в Карауле Смерти. Некоторые ликвидационные команды Иерихонского рубежа получают "Хищников" для прорыва в хорошо защищённую цитадель ксеносов или помощи крестоносным войскам.

Тип: Наземная машина **Тактическая скорость:** 15 м.

Крейсерская скорость: 70 км/ч. **Манёвренность:** +0

Структурная целостность: 45 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 42, Борт 31, Корма 20

Экипаж: Водитель, Стрелок

Транспортная вместимость: Нет

Слава: Заслуженный

ВООРУЖЕНИЕ

Хищник Опустошитель: Турельная автопушка (Дальность 300 м., Тяжёлое, О/2/5, 4к10+5 У, ББ 4, Обойма 200)

Хищник Истребитель: Турельная спаренная лазпушка (Дальность 300 м., Тяжёлое, О/-/-, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 30, Спаренное)

Спонсорное оружие (оба спонсона должны быть вооружены одинаково):

- Два тяжёлых болтера (Дальность 150 м., Тяжёлое, -/-/10, 2к10+10 В, ББ 6, Обойма 400, Разрывающее)

- Две лазпушки (Дальность 300 м., Тяжёлое, О/-/-, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 30)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вавое, округляя вверх. Это не

влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

БТР «НОСОРОГ»

Rhino APC

Вполне возможно, что «Носорог» является самым прочным и универсальным транспортным средством в Империи, а также одним из самых древних, предшествовавших даже Великому крестовому походу. Он достаточно прочен, чтобы выдерживать большинство попаданий, что позволяет ему быстро и безопасно транспортировать космических десантников в зону интенсивных боевых действий. Прочная, но простая конструкция также позволила ему стать основой для множества других транспортных средств, начиная от линейных танков и заканчивая связными и командными машинами, а также мобильной тяжелой артиллерией. Все эти особенности и многое другое сделали его основным транспортом Адептус Астартес.

«Носорог» начинался как Гусеничная разведывательная и многоцелевая оборонительная машина RH1-N-0, одно из легендарных творений Стандартных шаблонных конструкций (СШК), предназначенных для помощи колонистам, когда Человечество начало первую звёздную экспансию. Эти исследователи нуждались в транспортном средстве, которое могло функционировать в неожиданных типах местности и окружающей среды, изготавливалось из различных материалов в зависимости от планеты и способно было бы работать на широком спектре местных видов топлива. Когда колонисты начали сталкиваться со всё более



агрессивными ксеносами, многие начали адаптировать «Носорог» к полю боя. К концу Тёмной эпохи Технологий «Носорог» стал основным транспортным средством для всех вооружённых сил и был переработан во множество вариантов, только некоторые из которых остались в использовании или были заново открыты в настоящее время.

Однако в Эпоху Раздора многие секреты были утеряны, а «Носорог» считался слишком ценным, чтобы доверять его меньшим силам. С возвышением Императора и Великим крестовым походом было решено, что только Адептус Астартес и некоторые другие элитные силы (таким как основанные сильно позднее ордены Адепта Сороритас) будет разрешено использовать эти машины. За последующие тысячелетия было проведено только несколько серьёзных модернизаций, что свидетельствует о надёжности изначальной конструкции. Во всех формах «Носорог» имеет два боковых люка, а также широкую заднюю рампу и верхний люк, что упрощает посадку и высадку. Экипаж состоит из одного водителя/командира танка. В целом это отличный транспорт для таких воинов, как Адептус Астартес, который является таким же членом ордена, как и космодесантник. Многие из них пережили десятки веков, и даже если их придется вывести из боевой эксплуатации, они останутся почетными реликвиями ордена.

Как и все машины космического десанта, «Носорог» Адептус Астартес, имеет тяжёлую броню и прочную конструкцию.

Тип: Наземная машина **Тактическая скорость:** 15 м.

Крейсерская скорость: 70 км/ч. **Манёвренность:** +0

Структурная целостность: 25 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 31, Борт 31, Корма 20

Экипаж: Водитель

Транспортная вместимость: 10 космодесантников со снаряжением.

Слава: Уважаемый

ВООРУЖЕНИЕ

Турельный шторм-болтер (Сектор обстрела: Все, 100 м., О/2/4, 2к10+5 В, ББ 5, Обойма 100, Перезарядка 2ПД, Шквальное, Разрывающее)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Надёжный: Любая проверка Техпользования, проведенная для ремонта или восстановления этой машины, получает бонус +20.

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вдвое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

БТР «СЕКАЧ»

Razorback APC

Одним из стандартных вариантов проверенного «Носорога» является «Секач». В отличие от большинства других машин космического десанта, «Секач» является относительно новым и используется примерно с М36, когда были обнаружены его схемы. Оказалось, что они были схожи с древними описаниями транспортного варианта «Хищника» и это привело к постановке на вооружение менее чем два века молитв и испытаний. Однако многие ордены по-

прежнему относятся к нему с некоторым подозрением, не полностью доверяя новинке. Как и «Носорог», он в первую очередь транспорт, но «Секач» жертвует размером десанта ради тяжёлого вооружения, которое может управляться дистанционно водителем (или в более старых моделях, космодесантником из верхнего люка).

Достоинства «Секача» среди Адептус Астартес оцениваются по разному. Некоторые считают, что уменьшенная вместимость делает его хуже «Носорога», кроме того, вооружение перекрывает верхний люк. Более того дополнительное вооружение не так мощно, как у «Хищника», что делает его менее полезным в длительном бою. Другие считают, что «Секач» занимает уникальную нишу в поддержке пехоты. Он иати в строю с «Носорогами» и доставлять дополнительные войска, обеспечивая подавляющую боевую мощь, но также применим во время эвакуации, где его вооружение прижимает врага к земле. Он также может действовать совместно с разведывательными силами, оказывая им немалую огневую поддержку, благодаря чему является фаворитом у небольших отрядов, углубляющихся вглубь вражеской территории. В целом, «Секач» является идеальным транспортным средством, когда требуется тактическая гибкость, поскольку он может выполнять больше боевых ролей, чем почти любая другая машина.

Спаренная автопушка (Сектор обстрела: Все, 300 м., О/—/—, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 40, Перезарядка 4ПД, Спаренное)

Спаренный тяжёлый болтер (Сектор обстрела: Все, 150 м., —/—/10, 2к10+10 В, ББ 6, Обойма 200, Перезарядка 2ПД, Спаренное, Разрывающее)

КОМАНДНЫЙ НОСОРОГ ДАМОКЛ

Damocles Command Rhino

Этот вариант используется многими орденами космического десанта для координации боевых операций, поскольку паттерн «Дамокл» — это стандартный «Носорог», оснащённый сложным оборудованием для отслеживания и связи. «Дамокл» может помочь в координации орбитального штурма и служить в качестве центрального звена связи между ударными крейсерами, «Громовыми ястребами» и командиром космического десанта на поверхности планеты. Редко участвуя в боевых действиях на передовой, «Дамокл» чаще всего развёртывается в хорошо скрытом от противника месте. В Карауле Смерти «Дамоклы» иногда отправляются на операцию, которая особенно нуждается в особо точном расчёте или координации с союзными инквизиционными или имперскими силами.

«Дамокл» имеет набор примечательных функций, в том числе:

- Системы командования и управления ротой или боевой группой, включая усилители сигналов для связи между отрядами или с орбитой.
- Защищенная многополосная связь для координации с другими имперскими силами.
- Мультиспектральный ауспик наземного наблюдения для обнаружения вражеских подразделений.
- Координация подразделений и отслеживание транспортных средств, передаваемая через орбитальный модуль пересылки.
- Телепортационный маяк; «Дамокл» обеспечивает

чёткий сигнал для любых телепортирующихся подразделений, что позволяет быстрее и точнее телепортироваться.

- Монитор передачи для перехвата вражеских сигналов и расшифровки вражеских кодов.
- Показания биостатуса, передаваемые непосредственно с силовой брони отдельного космодесантника.

Тип: Наземная машина **Тактическая скорость:** 15 м.

Крейсерская скорость: 70 км/ч. **Манёвренность:** +0

Структурная целостность: 25 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 31, Борт 31, Корма 20

Экипаж: Водитель, до двух командиров космодесанта (см. ниже)

Транспортная вместимость: До двух командиров космодесанта или эквивалентный груз.

Слава: Заслуженный

ВООРУЖЕНИЕ

Турельный шторм-болтер (Сектор обстрела: Все, 100 м., О/2/4, 2к10+5 В, ББ 5, Обойма 100, Перезарядка 2ПД, Шквальное Разрывающее)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Надёжный: Любая проверка Техпользования, проведенная для ремонта или восстановления этой машины, получает бонус +20.

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вавое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

Улучшенное командование и управление: Специальные функции «Дамокла» позволяют персонажу использовать своё умение Командование для воздействия на несколько отрядов, подразделений (таких как «Громовой ястреб» или «Хищник») или ликвидационных команд (в любой комбинации), это число равно его бонусу Общительности. Этот эффект сочетается с талантами, основанными на Общительности, такими как Железная дисциплина, Мастер-оратор и тому подобное. Любый персонаж, использующий это снаряжение, также получает бонус +20 к проверкам Командования и может перебрасывать проваленные проверки Командования. Эти системы часто используются для координации крупных сил, вплоть до боевой роты космического десанта.

ДРЕДНОУТ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Space marine dreadnought

Для некоторых космодесантников их долг не заканчивается даже со смертью.

Когда по-настоящему доблестный и прославленный воин Адептус Астартес погибает на поле битвы, его братья могут вернуть его тело и вернуться с ним на караульную станцию, боевую баржу или крепость-монастырь. Космодесантников, как известно, трудно убить, и до тех пор, пока в его искалеченном теле остаётся хоть малейший намёк на жизнь, техдесантники ордена могут воскресить его. Его тело будут погребено в сложной системе жизнеобеспечения специально спроектированного саркофага. Эту гробницу он более не покинет никогда, но он всё ещё может присоединиться к своим товарищам в битве.

Втрое превышая ростом космодесантника в силовой броне дредноут является двуногим боевым шагомходом, используемым исключительно Адептус Астартес. Огромное бронированное туловище, массивные руки и приземистые, крепкие ноги придают дредноуту неуклюжий вид. Однако, ничто не может быть дальше от истины. Эти боевые машины движутся с удивительной скоростью и яростью, они способны пробиться через орды врагов или уничтожить почти любую цель. Это связано как с пилотом, так и с чудом конструкции машины — поскольку вместо простого водителя каждый дредноут содержит саркофаг великого героя космического десанта, существующего на грани смерти.

Дредноут — это драгоценная реликвия любого ордена, зримая часть живой истории. Часто их оставляют спать в священных склепах под крепостью-монастырём ордена, пробуждая только во времена великой нужды. Саркофаг может поддерживать жизнь своего обитателя в течение тысячелетий или даже дольше. Один из старейших дредноутов — Бьорн Полурукий из Космических Волков, который сражался бок о бок со своим примархом ещё во времена Ереси Гора. Дредноут может помнить величайшие события в истории ордена, ведь он мог в них участвовать, а также обладает цельными воспоминаниями о прошедших тысячелетиях войны. За это их почитают и уважают братья, а их мудрым советам прислушиваются в самые мрачные времена.

Дредноуты — чрезвычайно крепкие боевые машины, с массивными броневыми пластинами, защищающими туловище, руки и ноги. Хотя кормовой брони им недостаёт, исключительная маневренность почти гарантирует, что зайти к дредноуту в тыл не так то просто.

Благодаря комбинации маневренности и брони дредноуты превосходно сражаются в жилых районах, тесных помещениях, таких как подземные туннели, и даже на борту вражеских звездолётов. Танки и вражеская пехота могут обладать дальнбойным противотанковым вооружением, так что дредноуты предпочитают быстро сблизиться с противником, чтобы наилучшим образом использовать свое штурмовое оружие.

Большинство паттернов дредноутов также ценится за универсальность. Они могут быть оснащены практически для любой полевой роли; ближняя поддержка с помощью мельтимельты и тяжёлого огнемёта, универсальная стрельба штурмовыми и плазменными пушками, а также охота на танки с лазпушками и ракетными установками. Масса дредноута обеспечивает стабильность платформы, кроме того дредноут оснащён целеуказателями, гасителями отдачи, обширными запасами боеприпасов и сложными системами охлаждения.

В дополнение к дальнбойному оружию, многие дредноуты несут мощное оружие ближнего боя, включающее сервоприводы для значительно увеличенной силы рук. Дредноут может с одинаковой легкостью прорваться сквозь пехоту и технику, что делает его ужасающим противником в ближнем бою.

Дредноут питается от термического реактора, расположенного в центральной части машины, там же где и саркофаг, что является самым защищённым местом. Всё это делает дредноут вершиной технологии в Империи Человека. Однако уникальным дредноутов делает именно слияние механического и биологического.

ПРАВИЛА ДРЕДНОУТОВ

Хотя дредноут — странная и удивительная реликвия, во многих отношениях это просто машина, хотя и с необычным пилотом. Это означает, что дредноуты подчиняются правилам и для транспортных средств и для пеших персонажей.

Дредноут имеет полный профиль машины, включая Тип, Тактическую и Крейсерскую скорости, Маневренность, Структурную целостность, Размер, Броню и Экипаж. Будучи шагоходом, дредноут медлителен (хотя и быстрее пехотинца) и способен передвигаться по пересечённой местности, которая может повредить транспортное средство с гусеницами или шинами.

От других шагоходов дредноут отличается пилотом.

“Пилот” дредноута навсегда похоронен в массивном, поддерживающем искру жизни саркофаге. В то же время он связан с системами дредноута через очень сложную комбинацию проводов, электродов и техно-мистических устройств, плохо понимаемых в наши дни. Дредноутами не может управлять никто другой, и это создаёт некоторые уникальные правила, применимые к дредноутам.

САРКОФАГ

Правила погружения в саркофаг даны на странице 110. Однако, как только космодесантник был захоронен, его профиль претерпевает следующие изменения:

- Раны уменьшаются до половины их первоначального количества.
- Сила и Выносливость падают до 1к10 +1 (броски проводятся раздельно)
- Ловкость падает до 0. Это означает, что извлечённый из саркофага космодесантник не может двигаться и совершенно беспомощен.

Саркофаг усилен несколькими слоями брони и дает космодесантнику ОБ 30. Саркофаг автономен, но сам по себе является не более чем сложной, поддерживающей жизнь гробницей. Чтобы космодесантник мог двигаться, говорить или даже ощущать, саркофаг должен быть установлен на дредноуте,

Установка саркофага — это трудоёмкая процедура, так как саркофаг и его обитатель должны быть благословлены и помазаны, прежде чем их представят дредноуту, в котором они будут обитать. После погребения космодесантник остаётся с дредноутом до конца жизни.

ДРЕДНОУТ АДЕПТУС АСТАРТЕС

Adeptus Astartes Dreadnought

О происхождении дредноутов известно немного, а посвящённые в такие тайны (особенно самые могущественные магосы Адептус Механикус) не раскрывают своих секретов. В наше время создаётся очень мало дредноутов, а поскольку многие ордены веками и тысячами хранят дредноутов в самых глубоких склепах крепостей-монастырей, невозможно узнать даже, сколько существует различных типов дредноутов и предпочитает ли орден определенный вариант.

Наиболее распространённые дредноуты обладают парой рук, которые могут быть оснащены широким спектром вооружения, что делает их подходящими практически для любой роли.



Тип: Шагоход **Тактическая скорость:** 7 м.

Крейсерская скорость: 10 км/ч. **Маневренность:** —

Структурная целостность: 35 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 37, Борт 37, Корма 20

Транспортная вместимость: Нет

Экипаж: Герой космодесанта

Слава: Прославленный

ДРЕДНОУТ АДЕПТУС АСТАРТЕС

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
*	*	⁽¹⁴⁾ 70	-	20	*	*	*	*

*Используется характеристика пилота

ВООРУЖЕНИЕ

Дредноут можно экипировать левым и правым вооружением из следующего списка. Это оружие всегда управляется пилотом и имеет сектора обстрела Лоб, Правый борт и левый борт. Вооружение дредноута перезаряжается командой обслуживания, которая тратит на это несколько минут.

Дредноут как оружие ближнего боя (Холодное, 2к10+24 Э, ББ 6, Силовое поле)

Дредноутское оружие ближнего боя можно снарядить одной из вспомогательных систем: (Шторм-болтер астарте; Дальность 100 м., Лёгкое, О/2/4, 2к10+5 В, ББ 5, Обойма 200), (Тяжёлый огнёт астарте; Дальность 30 м., Тяжёлое, О/—/—, 2к10+6 Э, ББ 6, Обойма 20,

Зажигательное)

Спаренный тяжёлый болтер (Дальнобойность 150 м., Тяжёлое, —/—/10, 2к10+10 В, ББ 6, Обойма 400, Разрывающее, Спаренное)

Спаренная автопушка (Дальнобойность 300 м., Тяжёлое, О/2/5, 4к10+5 У, ББ 4, Обойма 200, Спаренное)

Спаренная лазпушка (Дальнобойность 300 м., Тяжёлое, О/—/—, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 30, Спаренное)

Плазменная пушка (Дальнобойность 150 м., Тяжёлое, О/—/—, 2к10+11 Э, ББ 10, Обойма 30, Взрыв (1), Может стрелять в Максимальном режиме)

Штурмовая пушка (Дальнобойность 150 м., Тяжёлое, —/—/10, 3к10+6 У, ББ 6, Обойма 400, Разрывающее)

Ракетомёт (Дальнобойность 250 м., Тяжёлое, О/—/—, может вести огонь любыми ракетами, описанными на стр 168 ОКП Deathwatch)

Мульти-мельта (Дальнобойность 60 м., Тяжёлое, О/—/—, 4к10+6 Э, ББ 13, Обойма 30, Взрыв (1))

СПЕЦПРАВИЛА

Шагоход: Машина может игнорировать штрафы за перемещение по сложной местности и препятствия, такие как скалы, танковые ловушки, поваленные деревья и разрушенные здания.

Боевой шагоход: Дредноуты всегда могут совершать базовую рукопашную атаку (отображающую их способность сокрушать врага массой): (Холодное, 1к10+14 У, ББ 0, Громоздкое)

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вавое, округлая вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДРЕДНОУТА

Дредноуты представляют собой уникальный сплав человека и машины, что отображают их правила. Дредноут обладает заданными характеристиками Силы, Выносливости и Ловкости, остальные характеристики зависят от погребённого космодесантника.

Вместо того, чтобы выполнять действия Движения по правилам транспортных средств, дредноуты совершают Боевые действия так же, как космодесантники (см. стр 266 ОКП Деатнватсн), со следующими ограничениями.

- Дредноуты не могут использовать следующие Боевые действия: Установка тяжёлого оружия, Прыжок или Скачок, Подготовка, Перезарядка, Бег и Оглушение.
- Дредноуты обладают особенностью Автостабилизация и, таким образом, могут использовать тяжёлое вооружение установки на опору, а также стрелять Длинными и Короткими очередями за Полудействие.
- Сложные сенсорные массивы дредноута означают, что пилот внутри всегда получает преимущества авточувств шлема космодесантника, ауспика с дальностью действия 500 метров, целеуказателя астартес и встроенного вокс-вещателя.
- При расчете Полудвижения используйте Тактическую скорость дредноута, а не бонус Ловкости.
- Дредноуты не имеют бонуса за Манёвренность.
- Дредноуты считаются обладающими талантами Парное оружие (Рукопашная и Стрельба) и Амбидекстер, так что они могут атаковать двумя оружиями в ход со штрафом -10, или одним без него.

- Дредноуты (и их пилоты) Бесстрашны.
- Дредноуты всегда считаются обученными любому оружию, которое могут носить.
- Любые атаки против дредноута, которые уменьшают характеристику, автоматически считаются проваленными.
- С точки зрения получения урона и перемещения на большие расстояния (используя Крейсерскую скорость), дредноуты считаются техникой.
- Дредноуты могут получать преимущества определенных умений и талантов, которыми обладают их пилоты. Они подробно описаны в таблице 2-6 на стр. 111.

ДРЕДНОУТ “БРОНЕНОСЕЦ”

Ironclad dreadnought

Необычный вариант дредноута, предназначенный для штурма укреплений и огневых точек. “Броненосцы” предназначены для расчистки пути другим подразделениям космодесанта.

“Броненосцы” жествуют дальнобойным вооружением в обмен на чрезвычайно крепкую броню и невероятно разрушительное оружие ближнего боя. Массивные цепные кулаки могут пробить адамантиевую броню, в то время как сейсмический молот способен одним ударом разнести в пыль рокритовый бункер.

Тип: Шагоход **Тактическая скорость:** 8 м.

Крейсерская скорость: 10 км/ч. **Манёвренность:** —

Структурная целостность: 35 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 43, Борт 36, Корма 20

Транспортная вместимость: Нет

Экипаж: Герой космодесанта

ДРЕДНОУТ БРОНЕНОСЕЦ

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
*	*	(14) 75	-	10	*	*	*	*

*Используется характеристика пилота

ВООРУЖЕНИЕ

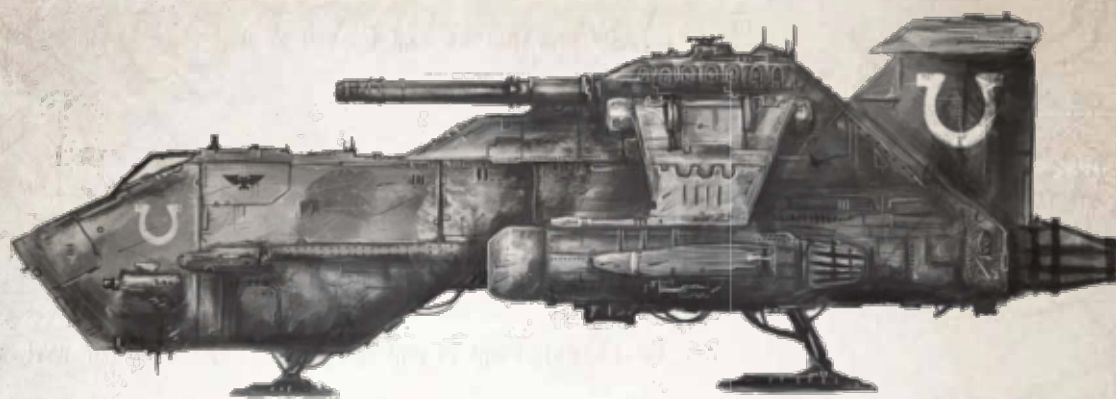
Левая рука “Броненосца” оснащена сейсмическим молотом (Холодное, 2к10+25 У, ББ 5, Громоздкое, +2к10 очков урона строениям), она может быть оснащена одной из двух вспомогательных систем: (Тяжёлый огнемёт астартес; Дальность 30 м., Тяжёлое, О/—/—, 2к10+6 Э, ББ 6, Обойма 20, Зажигательное), (Мельтаган астартес; Дальность 20 м., Лёгкое, О/—/—, 2к10+8 Э, ББ 13, Обойма 5)

Дредноут должен иметь в правой руке одно из следующих орудий. Это оружие всегда управляется пилотом и имеет арку стрельбы Лоб, Правый борт и левый борт. Вооружение дредноута перезаряжается командой обслуживания, которая тратит на это несколько минут.

Дредноутское оружие ближнего боя (Холодное, 2к10+24 Э, ББ 6, Силовое поле)

Дредноутский цепной кулак (Холодное, 2к10+22 Р, ББ 8, Разрывающее)

Дредноутское оружие ближнего боя или дредноутский цепной кулак может быть оснащено одной из двух вспомогательных систем: Штурм-болтер астартес (Дальность 100 м., Лёгкое, О/2/4, 2к10+5 В, ББ 5, Обойма 200) или



Тяжёлый огнёт астартес (Дальность 30 м., Тяжёлое, О/— /—, 2к10+6 Э, ББ 6, Обойма 20, Зажигательное)

Ураганый болтер (Сектор обстрела: Лоб, 50 м., —/6/12, 2к10+5 В, ББ 4, Обойма 300, Перезарядка 3ПД, Разрывающее, Спаренное)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шагоход: Машина может игнорировать штрафы за перемещение по сложной местности и препятствия, такие как скалы, танковые ловушки, поваленные деревья и разрушенные здания.

Боевой шагоход: Дредноуты всегда могут совершать базовую рукопашную атаку (отображающую их способность сокрушать врага массой): (Холодное, 1к10+14 У, ББ 0, Громоздкое)

Осколочные штурмовые гранатомёты: “Броненосец” вооружён одноразовыми гранатомётами, прикрывающими машину во время атаки (Сектор обстрела: Лоб, Дальность 10 м., 2к10 В, ББ 0, Обойма 1). Стрелять из них можно за Свободное действие, и они поражают всё в 45 градусном конусе от дредноута, а также заставляют всех ставших целями немедленно совершить проверку на Подавление огнём.

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вавое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

«ГРОМОВОЙ ЯСТРЕБ»

Thunderhawk Gunship

“Громовой Ястреб” — это основной самолет Адептус Астартес, сочетающий в себе функции орбитального десантного корабля, воздушного штурмовика и бомбардировщика, а также космического штурмовика и транспортного судна. Он является основой многих операций, и множество планетарных атак увенчалась успехом благодаря их своевременному вмешательству.

Каждый «Громовой ястреб» несёт больше брони, чем многие бункеры, а также слои термостойкого керамика, способного выдержать многократные выходы на орбиту, а также концентрированный вражеский огонь. С помощью бортового машинного духа, сравнимого с духом титана типа “Налётчик”, «Громовой ястреб» способен полностью реализовать потенциал огромной боевой пушки или турболозера, а также множества тяжёлых орудий для обеспечения разрушительной поддержки транспортируемых войск. В качестве альтернативы он может нести массивные бомбы или ракеты класса «воздух-поверхность», а некоторые варианты могут даже перевозить танки. Независимо от требований, если космодесантникам потребуется высадить огромные силы, «Громовые ястребы» будут готовы и способны.

Тип: Космический корабль **Тактическая скорость:** 30 м./ 30 ВЕ

Крейсерская скорость: 1,750 км/ч. **Манёвренность:** +20

Структурная целостность: 90 **Размер:** Огромный

Броня: Лоб 37, Борт 37, Корма 25

Экипаж: Пилот, второй пилот, стрелок, штурман

Транспортная вместимость: 30 космодесантников или эквивалентный груз.

Слава: Прославленный

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемая пилотом пара лазпушек (Сектор обстрела: Лоб, 300 м., О/— /—, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 40, Перезарядка 2ПД)*

Управляемый стрелком турболозер (Сектор обстрела: Лоб, 750 м., О/— /—, 4к10+30 Э, ББ 20, Обойма 5, не может быть перезаряжено в полёте, Взрыв (8), Разящее (2))

6 управляемых вторым пилотом ракет «Адский удар» (Сектор обстрела: Лоб, 1000 м., О/— /—, 4к10+6 В, ББ 10, каждая ракета одноразовая, Взрыв (1))

4 спаренных тяжёлых болтера (Сектор обстрела: Лоб/

Левый борт или Лоб/Правый борт, 150 м., —/—/10, 2к10+10 В, ББ 6, Обойма 200, Перезарядка 2ПД, Спаренное, Разрывающее)**

*Этим оружием может управлять второй пилот, наводчик или дух боевого корабля, который имеет ДБ 40. Цели выбирает второй пилот, он же совершает бросок с использованием характеристики машины.

**Это орудие считается двумя отдельными орудиями во всех отношениях, за исключением того, что они могут быть использованы одним персонажем и подчиняются теми же ограничениями, что и одно оружие. Бросок на попадание делается для каждого орудия отдельно.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Космический корабль: Машина может покидать атмосферу. Находясь в атмосфере, она может действовать как скиммер или самолёт, по выбору пилота. Находясь в соответствующем режиме она получает все преимущества и недостатки скиммеров и самолётов.

Керамитовое бронирование: «Громовые ястребы» оснащены термостойкой керамитовой броней, защищающей от страшного жара при возвращении в атмосферу. Против «Громового ястреба» Бронейность любого мelta-оружия считается равным 0.

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вдвое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

ШТОРМОВОЙ ВОРОН

Stormraven Gunship

Боевой корабль «Штормовой ворон» — универсальный и чрезвычайно опасный ударный самолёт, меньший брат вездесущего «Громового ястреба», в основном используемые Кровавыми ангелами. СШК «Штормового ворона» были обнаружены на Марсе всего тысячу лет назад. После тщательной проверки Адептус Механикус, машина была предложена космодесанту для использования.

Однако, ходят слухи, что «Штормовой ворон» служил Человечеству гораздо дольше, чем предполагают «официальные» записи, в арсеналах скрытных Серых Рыцарей. Возможно, в этих слухах есть доля правды, слишком уж быстро «Штормовые вороны» стали доступны командирам Караула Смерти на Иерихонском рубеже.

«Штормовой ворон» меньше «Громового ястреба», но зато более маневренен. Он может одинаково хорошо служить как атакующей машиной, так и десантной, выгружающей космодесантников из многочисленных люков. Он даже предназначен для воздушной высадки штурмовиков, оснащённых прыжковыми ранцами.

Тип: Космический корабль **Тактическая скорость:** 30 м. / 30 ВЕ

Крейсерская скорость: 3,000 км/ч. **Манёвренность:** +35

Структурная целостность: 35 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 37, Борт 37, Корма 37

Экипаж: Пилот

Слава: Заслуженный

ВООРУЖЕНИЕ

Лобовая спаренная штурмовая пушка (Сектор обстрела: Лоб, 150 м., —/—/10, 3к10+6 У, ББ 6, Обойма 300, Перезарядка 3ПД, Разрывающее, Спаренное)

Спаренный тяжёлый болтер (Дальность 150 м., Тяжёлое, —/—/10, 2к10+10 В, ББ 6, Обойма 400, Разрывающее, Спаренное)

4 ракеты «Кровавый удар» (Сектор обстрела: Лоб, 750 м., О/—/—, 4к10+6 В, ББ 14, ракеты одноразовые)

Транспортная вместимость: 12 космодесантников в силовой броне (или 6 с прыжковыми ранцами) и 1 дредноут или 12 тонн груза на кормовом захвате.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Космический корабль: Машина может покидать атмосферу. Находясь в атмосфере, она может действовать как скиммер или самолёт, по выбору пилота. Находясь в соответствующем режиме она получает все преимущества и недостатки скиммеров и самолётов.

Керамитовое бронирование: «Штормовые вороны» оснащены термостойкой керамитовой броней, защищающей от страшного жара при возвращении в атмосферу. Против «Громового ястреба» Бронейность любого мelta-оружия считается равным 0.

Сила духа машины: «Штормовой ворон» оснащён сложным когитаторным ядром, в котором живёт необычно хитроумный машинный дух. При использовании бортового вооружения «Штормового ворона» пилот стрелять из одного дополнительного орудия. Цель оружия выбирается персонажем-пилотом, но использует для вычислений используется ДБ машинного духа 50. Атака не получает преимуществ от каких-либо талантов или способностей пилота (т.к. огонь ведёт дух машины).

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вдвое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

ПОБОРНИК

Vindicator

Древний и почитаемый вариант «Носорога», «Поборник» занимает нишу осадного танка. «Поборник» несёт массивную пушку-разрушитель для прорыва вражеских стен и укреплений. «Поборник» обычно используется для поддержки космических десантников, участвующих в боевых действиях в сильно пересечённой местности, такой как джунгли или уличные бои в глубине разрушенного города.

Конструкция «Поборника» многократно обновлялась на протяжении тысячелетий со времен Ереси Гора, и он заслужил почётное место в авангарде любого нападения космодесанта. Караул Смерти иногда выводит «Поборников» на поле боя, когда ликвидационным командам требуется поддержка тяжёлого танка, осадного щита или пушки-разрушителя, чтобы прорвать вражеское укрепление.

Тип: Наземная машина **Тактическая скорость:** 15 м.

Крейсерская скорость: 70 км/ч. **Манёвренность:** +0

Структурная целостность: 45 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 42, Борт 31, Корма 20

Экипаж: Водитель, Стрелок

Транспортная вместимость: Нет

Слава: Заслуженный

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемое стрелком орудие «Разрушитель» (Дальность 50 м., О/—/—, 4к10+20 В, ББ 10, Обойма 200, Взрыв [10])

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вдвое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

Осадный щит: Проверки Вождения для сложной местности (см. стр. 168) получают бонус +10 и могут быть перебросены.

ВИХРЬ

Whirlwind

Лёгкий танк, вооруженный системой залпового огня и являющийся адаптацией вездесущего «Носорога». Modus operandi космодесанта как высококомобильной ударной силы означает, что им требуется артиллерийское орудие, которое не будет их замедлять. «Вихрь» был разработан для очень конкретной задачи: подавление и сокрушение боевого духа врага на расстоянии, прежде он сможет воспользоваться преимуществом в численности.

Реактивная установка залпового огня «Вихря» может использовать два совершенно разных вида боеприпасов. Первые известны как «Возмездие» и являются твердотопливными осколочными ракетами, выпускаемыми программируемыми залпами. Вторые ракеты называются «Кастелян» и меняют осколочную БЧ на химическую боеголовку.

Вариант «Гипериос» использует специализированные ракеты, предназначенные для отслеживания и уничтожения вражеских самолетов. Шасси также несёт автоматизированное устройство слежения и наведения зенитной ракеты на цель.

Тип: Наземная машина **Тактическая скорость:** 15 м.

Крейсерская скорость: 70 км/ч. **Манёвренность:** +0

Структурная целостность: 25 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 31, Борт 31, Корма 20

Экипаж: Водитель, Стрелок

Транспортная вместимость: Нет

Слава: Заслуженный

ВООРУЖЕНИЕ

Турельный ракетомёт «Вихрь» (Возмездие) (Сектор обстрела: Все, 300 м., О/—/—, 3к10+5 В, ББ 6, Обойма 10, Перезарядка 2ПД, Взрыв [10])

Турельный ракетомёт «Вихрь» (Кастелян) (Сектор обстрела: Все, 300 м., О/—/—, 2к10+5 Э*, ББ 4, Обойма 10, Перезарядка 2ПД, Взрыв [10], Разрывающее)

*Ракеты «Кастелян» могут стрелять как Зажигательное оружие см. стр. 292 ОКП (Deathtwist)

Турельный ракетомёт (Гипериос) (Сектор обстрела: Все, 500 м., О/—/—, 4к10+15 В, ББ 8, Обойма 10, Перезарядка 2ПД)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вдвое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

Гипериос: Этот паттерн получает бонус +20 ко всем проверкам Дальнего Боя когда стреляет по воздушной цели.





ТИТАНЫ

“Титан — это не то иное, как тело самой Омниссии.”
— технодесантник Игнатий

Титаны — это колоссальные боевые шагоходы, самые мощные машины, которые может использовать Имперium, хотя называть их просто “машинами” — значит оскорбить их абсолютную, внушающую благоговейный трепет, мощь. Покрытые толстой адамантовой броней, защищённые потрескивающими пустотными щитами и несущие ужасающе разрушительное оружие, титаны — это больше, чем просто боевые машины. Они — гнев Омниссии, нисходящий на поля битв, и техноадепты Адептус Механикус почитают их как таковых.

Титаны организованы в легионы титанов, контролируемые Адептус Титаникус — военной рукой Адептус Механикус. Из своих миров-кузниц механикус рассылают титанов по всей галактике, чтобы усилить боевые силы Империя. Для Механикус титаны — это живые реликвии, за которыми тщательно ухаживают с помощью тысяч ритуалов и молитв. Потеря титана — тяжкий удар, мир-кузница оплакивает павшего титана, как можно оплакивать смерть великого лидера или несравненного воина. Таким образом, титаны не посылаются без необходимости, а отправляются только тогда, когда их присутствие является единственной возможностью изменить ход битвы.

Титаны — это двуногие машины, которые возвышаются над всеми другими. Большинство из них имеют два орудия, более мощного, чем всё, что перевозится меньшими

транспортными средствами, а более крупные варианты часто также имеют оружие, установленное на панцире. В надёжно бронированной груди титана пылает громадный и опасно нестабильный плазменный реактор, гордое сердце титана. Голова машины — это командный модуль, где обитают пилоты и экипаж.

ГОНЧАЯ

Warhound

Самый маленький класс имперских титанов, иногда называемых разведывательными титанами. Хотя называть такие громады разведчиками кажется нелепостью, по сравнению с более крупными “Налётчиками”, “Военачальниками” и монструозными “Императорами”, “Гончая” действительно слабо вооружён и бронирован. Однако он намного быстрее и проворнее, что позволяет ему переманеврировать и перехитрить более крупных титанов. По этой причине “Гончий” часто действуют парами.

Экипаж «Гончей» состоит из посвящённых членов Адептус Механикус. Командир любого титана известен как принцепс, и он напрямую общается с машинным духом машины через прямую связь моза. В этом ему помогают два модерати, один из которых служит рулевым и штурманом, а другой — командиром артиллерии и оператором сенсоров. Четвёртый член экипажа — техножрец, который остаётся в машинном отделении титана и управляет плазменным реактором, постоянно контролируя и балансируя выходную мощность, чтобы избежать катастрофического расплавления или безудержной реакции. Экипажу помогают несколько

монозадачных сервиторов.

В бою “Гончие” часто действуют на флангах, чаще атакуя вражеские танки и пехоту, нежели другие титаны. Их оружие — мега-болтеры “Вулкан”, двухствольные турболазерные уничтожители, инферно-пушки и плазменные бластеры — самое лёгкое оружие титанов, лучше уничтожающее танки и пехоту, чем цели собственного тоннажа.

На полях сражений Иерихонского рубежа титаны Легио Венатора преуспели не менее адептус астартес. В то время как “Налётчики” и “Военачальники” легио получают большую часть славы, “Гончие” двух разведывательных манипул, выигрывают столько же сражений благодаря точном разведанном и калечащими ударами.

Титан “Гончая” Люпус Темпестус

Warhound Titan Lupus Tempestus

Люпус Темпестус — известная машина, ветеран Легио Венатор. В Крестовом походе он рвал тау в Канийском клине. Люпус и его принцепс, Террах Векс, в полной мере использовали свою мобильность и использовали против тау их собственную тактику: молниеносный удар и отход. Множество кадров тау были атакованы с неожиданной стороны и прижаты Люпус Темпестус, прежде чем были уничтожены согласованной имперской контратакой. Хотя тау, как правило, не используют машины титанического класса, Векс сбил два их сверхтяжелых боевых самолёта, «Манты».

Тип: Шагоход **Тактическая скорость:** 16 м.

Крейсерская скорость: 58 км/ч. **Манёвренность:** +0

Структурная целостность: 100 **Размер:** Огромный

Броня: Лоб 50, Борт 45, Корма 45

Транспортная вместимость: Нет

Экипаж: Принцепс, 2 модерати, 1 техножрец, 6 монозадачных сервитора.

Вооружение

Люпус Темпестус имеет два смонтированных на руке орудия: плазменный бластер и мегаболтер “Вулкан”. Всё титаническое оружие может стрелять в один ход, так как им управляет принцепс и модерати.

Плазменный бластер имеет два режима стрельбы. В один ход можно стрелять только в одном режиме:

- Обычный: (Сектор обстрела: Лоб/Борта, Дальность 600 м., Тяжёлое, О/2/—, 2к10+20 Э, ББ 8, Обойма —, Перезарядка —, Взрыв [12], Яростное)

- Максимальный: (Сектор обстрела: Лоб/Борта, Дальность 800 м., Тяжёлое, О/—/—, 3к10+26 Э, ББ 10, Обойма —, Перезарядка —, Взрыв [16], Яростное)

Мегаболтер “Вулкан”: (Сектор обстрела: Лоб/Борта, Дальность 400 м., Тяжёлое, —/—/15, 2к10+13 В, ББ 7, Обойма 14000, Перезарядка —, Неточное, Шквальное, Разрывающее)

Также у “Гончей” есть два дополнительных оружия:

Двухствольный турболазерный уничтожитель: (Сектор обстрела: Лоб/Борта, Дальность 1000 м., Тяжёлое, О/—/—, 4к10+30 Э, ББ 20, Обойма —, Перезарядка —, Взрыв [8], Разящее [2], Спаренное)

Инферно-пушка: (Сектор обстрела: Лоб/Борта, Дальность 50 м., О/—/—, 2к10+15 Э, ББ 8, Обойма 200, Перезарядка —, Зажигательное, Надёжное)

Специальные правила

Сверхтяжелый шагоход: Машина может игнорировать штрафы за перемещение по сложной местности и препятствия, такие как скалы, танковые ловушки, поваленные деревья и разрушенные здания. Этот шагоход особенно велик и силен. В высоту он достигает 14 метров и может преодолевать препятствия высотой 5 метров или просто пробивать стены, леса или здания среднего размера, не испытывая негативных последствий.

Улучшенные массивы ауспиков: Титаны несут мощные массивы ауспиков. Экипаж этого транспортного средства не получает никаких штрафов за темноту, плохую погоду или другие эффекты, которые обычно мешают зрению. Кроме того, экипаж получает +20 ко всем проверкам Бдительности и могут совершать их на расстоянии до 5 километров (на усмотрение МИ в некоторых обстоятельствах ауспик может функционировать намного дальше, например, если целью является другой титан).

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вдвое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

Критические повреждения титанов: Титаны и другие чрезвычайно крупные машины используют собственную таблицу критических повреждений, см. стр. 191.

Особенности оружия: Оружие титанов обладает уникальными характеристиками, основанными на размере:

- **Мегаболтер “Вулкан” — площадное истребление:** Мегаболтер “Вулкан” чрезвычайно неточен, и экипаж титана часто просто насыщает область огнём, чтобы устранить группы войск. При использовании таким образом вместо сектора обстрела обозначают площадь 20 на 20 метров. Затем титан совершает одну проверку Дальнего Боя против каждой цели в этом районе — все получившие попадание, получают одно попадание из мегаболтера и могут Уклоняться по обычным правилам.
- **Адская пушка — титанический огнемёт:** При стрельбе из Адской пушки, титан может выбрать любую точку (но не далее дальности оружия) в качестве исходной точки. Пламя распространяется на 40 метров от этой точки, следуя обычным правилам Зажигательное.

Пустотные щиты: Генераторы титана могут вырабатывать достаточно энергии, чтобы активировать массивные пустотные щиты, защищающие машину невидимым нимбом энергии. Однако длительным огнём пустотные щиты могут быть перегружены. Пустотные щиты считаются барьером с 25 ОБ, который окружает титана со всех направлений на расстоянии 5 метров. Чтобы отключить пустотный щит, атаки должны нанести 20 урона после вычета 25 ОБ. Этот урон является кумулятивным (с точки зрения пустотного щита) для медленной перегрузке, но Бронейность оружия не влияет на пустотный щит. Атаки с расстояния 5 метров игнорируют пустотные щиты и непосредственно влияют на титана.

У “Гончей” есть два пустотных щита, каждый из которых должен быть сбит, прежде чем любые стрелковые атаки за пределами радиуса пустотного щита могут повлиять на титана. Как только щит будет сбит, техножрец может попытаться восстановить его, пройдя **сложную** (-10)



ТАБЛИЦА 4-3: КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ТИТАНОВ

Бросок
1к10

- | Бросок | Результат |
|--------|--|
| 1-3 | Разрушительный удар: Один из членов экипажа (определяется МИ) титана на мгновение оглушен особенно резким попаданием. Он должен пройти рутинную (+10) проверку Выносливости или будет Оглушён на 2 раунда. Если по крайней мере половина экипажа Титана оглушена, 1 орудие не может стрелять. В следующем раунде стрельба титана получает некумулятивный штраф -10. Если у титана есть командир артиллерии и принцепс, это Критическое повреждение получает командир орудия, однако если он уже Оглушён, проверку должен совершить принцепс. |
| 4 | Сокрушительный удар: Пилот или рулевой титана на мгновение сотрясается от прямого попадания, которое едва не пробивает броню. Он должен пройти рутинную (+10) проверку Выносливости или будет Оглушён на 1к5 раундов. Если у титана есть рулевой и принцепс, это Критическое повреждение получает рулевой, однако если он уже Оглушён, проверку должен совершить принцепс. |
| 5 | Повреждение оружия: Случайно выбранное оружие титана получает попадание. Однако вооружение титанов ставится высокой прочностью. Сделайте бросок 1к10, на 7 или выше оружие повреждено до такой степени, что оно не может стрелять до тех пор, пока не будет восстановлено (вне боя). При любом другом результате оружие просто не может выстрелить во время следующего раунда. |
| 6-7 | Повреждение ходовой: Двигатели титана повреждены и он вынужден хромать. Уменьшите Тактическую скорость титана на 1к10 (а Крейсерскую на 25%). Если это приведет к нулевой скорости, титан будет обездвижен и не сможет двигаться до тех пор, пока не будет отремонтирован (вне боя). |
| 8-9 | Проникающее попадание: Мощный выстрел прожигает броню титана насквозь. Уменьшите зону бронирования титана, которая приняла удар, на 25%. Кроме того, сделайте бросок 1к10. При результате 20 или менее, попадание получают 1к5 членов экипажа (попадание в кабину или палату двигателя). В этом случае член экипажа получает 2к10 урона от осколков металла. |
| 10 | Огонь! Разрыв плазменного трубопровода или воспламенение запасов топлива. У членов экипажа есть 1к5 раундов, прежде чем они начнут задыхаться, и 1к5+5 раундов, прежде чем огонь достигнет командного отсека, после чего в начале каждого раунда они должны проходить Серьезную (+0) проверку Ловкости или загорятся. Для включения встроенного оборудования пожаротушения и отключения повреждённых компонентов необходимо, чтобы экипаж не предпринимал никаких действий в течение одного раунда и прошёл сложную (-10) проверку Техпользования . Эта проверка может быть совершена несколько раз. |
| 11 | Структурное разрушение: Страшный удар вызывает каскадное разрушение по всему титану, поскольку страдает вся конструкция. Титан получает 2к10 дополнительных повреждений Структурной целостности, что вполне может привести к... |
| 12+ | Уничтожение: Титан уничтожается силой атаки. Сделайте бросок 1к10, результат 1-6 указывает на Труп Бога-Машины, а 7-10 – на Апокалиптический Взрыв! |

Труп Бога-Машины: Реактор титана вздыхает и умирает, а труп божественной машины либо застывает на месте, либо падает вперед, потенциально сокрушая торжествующего врага. Титан фактически уничтожен, а для его восстановления потребуются века работы мира-кузницы.

Апокалиптический взрыв! Защитная оболочка плазменного реактора пробивается, что приводит к ужасному взрыву. Сделайте бросок 2к10 и умножьте результат на 10. Это зона взрыва. Всё, что находится в зоне взрыва, получает 5к10+10 Э урона, с Бронебойностью 10 (один бросок за всех). Уменьшите урона на 2 на каждые полные 10 метров, когда цель находится от взрывающегося титана. Там, где когда-то стоял титан, остаётся лишь несколько обугленных обломков и гигантский кратер, покрытый расплавленным стеклом.

проверку Техпользования. Успех означает, что один щит восстанавливается за 1к5+5 раундов. Это время сокращается на один раунд за каждую степень успеха, до минимума в один раунд.

Слава: Титаны могут быть получены по обычным правилам, так как они являются почти уникальными

реликвиями, ревностно охраняемыми Адептус Механикус, развертываемыми только после тщательного изучения ситуации и с их одобрения. Заручиться помощью титана можно только по усмотрению МИ.

ТЕХНИКА ХАОСА

Этот раздел содержит транспортные средства, используемые силами Хаоса.

ТЯЖЁЛЫЙ БОМБАРДИРОВЩИК “ПРЕДВЕСТИК”

Chaos Harbinger heavy bomber

Чрезвычайно редкий на Иерихонском рубеже, “Предвестник” Хаоса — очень опасный тяжёлый бомбардировщик с огромной полезной нагрузкой, способной опустошать целые города.

Когда-то считавшийся не более чем слухом, «Предвестник» — огромный самолёт, один из самых больших кораблей Хаоса, появившихся из Аномалии Гадеса. Куда бы он не отправился, он приносит гибель силам Крестового похода, часто “Предвестника” сопровождает эскорт из “Адского клинка” и “Адского когтя”.

Тип: Самолёт **Тактическая скорость:** 30 м./13 ВЕ

Крейсерская скорость: 1,000 км/ч. **Манёвренность:** +0

Структурная целостность: 120 **Размер:** Огромный

Броня: Лоб 45, Борт 45, Корма 30

Экипаж: Пилот, 3 стрелка, Бомбардир

Транспортная вместимость: Нет

ВООРУЖЕНИЕ

Три управляемые стрелками спаренные автопушки (Сектор обстрела: Лоб/Борта, Дальность 300 м., Тяжёлое, О/2/5, 4к10+5 У, ББ 4, Овойма 200, Спаренное)

Управляемый бомбардиром бомбодержатель (Сектор обстрела: Низ, Дальность 30 м., О/3/—, 3к10+10 В, ББ 6, Овойма 100, Взрыв [15])

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Самолёт: Эта машина остаётся в воздухе благодаря аэродинамическим принципам. Когда она находится в воздухе, она должна двигаться по крайней мере наполовину своей Крейсерской скорости в раунд, иначе она упадёт. Если машина когда-либо будет полностью обезвиежена, считайте, что она непременно упадёт и будет уничтожена.

Двигатели векторной тяги: «Предвестник» может считаться скиммером (и подчиняться всем правилам скиммеров), но только на 2 минуты, после чего будет вынужден вернуться в режим самолёта. Он может делать это один раз в час.

ИСТРЕБИТЕЛЬ “АДСКИЙ КЛИНОК”

Chaos Hell Blade Fighter

Некоторые инквизиторы Ордо Маллеус считают, что “Адский клинок” (как и некоторые другие машины) — это творение техножрецов-ренегатов из осквернённого мира-кузницы в Оке Ужаса. Эта планета называется Ксана II, и предполагается, что многие боевые машины, встерчающиеся среди сил Хаоса, производятся там.

“Адский клинок” — это быстрый, проворный и хорошо вооруженный боевой самолёт, пилотируемый осквернёнными сервиторами, проклятыми душами, которые накрепко привязаны к кабине на всю оставшуюся часть своей жалкой жизни. Ужасающие вопли и крики исходят из узкого профиля истребителя, когда он рассекает небо.

Тип: Самолёт **Тактическая скорость:** 30 м./25 ВЕ

Крейсерская скорость: 2,000 км/ч. **Манёвренность:** +15

Структурная целостность: 20 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 20, Борт 20, Корма 20

Экипаж: Пилот

Транспортная вместимость: Нет

ДРУГИЕ ТИТАНЫ

Игроки могут использовать профиль “Гончей” для отображения любого титана этого типа, а не только Люпус Темпестус. Для этого в профиль включено дополнительное оружие. “Гончи” могут быть оснащены любыми двумя орудиями (даже одинаковыми). Однако наиболее распространённой комбинацией является плазменный бластер и мегаболтер «Вулкан» или двуствольный турболазерный Разрушитель и Адская пушка. Это дает титану как противотанковые, так и противопехотные возможности.

ТИТАНЫ ХАОСА

Представленный профиль также может быть использован для отображения “Гончей” хаоса. Ересь Гора раскола Адептус Механикус вместе со всем Империем и многие легио перешли на службу Хаосу. Неизвестно, сколько именно титанов служат разрушительным силам в Иерихонском Рубеже, но Самех, осквернённый мир-кузница, регулярно выпускает разведывательные титаны против сил Империема. Среди “Гончих” хаоса особенно прославились: *Машифиус Рекса*, *Цербер Валификант*, *Сентий Тагтарин* и *Антицидент Пестилум*.

С точки зрения игромеханики, “Гончая” хаоса аналогична имперской, так что используйте стандартный профиль (выбирая любые два орудия) со следующими модификациями:

Экипаж: Экипаж многих “Гончих” хаоса одержим и осквернён Варпом до такой степени, что они либо мертвы, либо полностью слились с машиной. Титаном управляет дикий машинный дух, слившийся с демоническими сущностями и проклятыми душами экипажа. Титан игнорирует последствия 1-4 результатов критических повреждений, а всё, что влияет на экипаж, ничего не делает — он уже давно мёртв.

Вестники панихиды: Встроенные в панцирь титана громадные динамики вопят богохульные молитвы и воззвания к Разрушительным Силам, укрепляя моральный дух всех поклонников Хаоса. Те, кто сражается в тени машины, делают это с удвоенной энергией, зная, что на них смотрят Боги Хаоса. Все последователи Хаоса в радиусе 100 метров получают талант Бесстрашие.

ВООРУЖЕНИЕ

Две управляемые пилотом спаренные автопушки (Дальность 300 м., Тяжёлое, О/2/5, 4к10+5 У, ББ 4, Обойма 200, Спаренное)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Самолёт: Эта машина остаётся в воздухе благодаря аэродинамическим принципам. Когда она находится в воздухе, она должна двигаться по крайней мере наполовину своей Крейсерской скорости в раунд, иначе она упадёт. Если машина когда-либо будет полностью обездвижена, считайте, что она непременно упадёт и будет уничтожена.

Двигатели векторной тяги: «Адский клинок» может считаться скиммером (и подчиняться всем правилам скиммеров), но только на 2 минуты, после чего будет вынужден вернуться в режим самолёта. Он может делать это один раз в час.

ИСТРЕБИТЕЛЬ-БОМБАРДИРОВЩИК “АДСКИЙ КОГОТЬ”

Chaos Hell Talon Fighter-bomber

Более крупный кузен «Адского клинка», «Адский коготь» — это тяжёлое судно, предназначенное для бомбардировок и обстрелов. Он управляется тремя скованными Варпом сервиторами, навсегда подключёнными к машине. Как и «Адский клинок», «Адский коготь» издаёт стоны и крики, когда пролетает через атмосферу. Ордо Маллеус утверждает, что «Адский коготь» движется благодаря демонами, вплавленными в его структуру.

Тип: Самолёт **Тактическая скорость:** 30 м./18 ВЕ

Крейсерская скорость: 1,700 км/ч. **Манёвренность:** +10

Структурная целостность: 40 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 25, Борт 25, Корма 20

Экипаж: Пилот, стрелок, командир

Транспортная вместимость: Нет

СКАКУНЫ ГУБИТЕЛЬНЫХ СИЛ

Транспортные средства, используемые слугами Разрушительных сил, часто имеют сверхъестественное сходство с теми, которые используются силами Имперiums. Это больше, чем совпадение — на самом деле, большинство сил Хаоса используют то, что когда-то было имперскими машинами.

Когда во время Ереси Гора половина легионов космического десанта восстала, они устремились в Око Ужаса и другие отдаленные уголки Вселенной, забрав с собой снаряжение и машины. В Оке Ужаса время течёт по-другому. Многие из древних предателей всё ещё существуют, как и их транспортные средства. Они были искажены, осквернены, а в некоторых случаях даже одержимы. Однако в базе своей они действуют так же, как и их имперские коллеги.

За 10 000 лет, прошедших после Ереси, технологии Имперiums изменились, поскольку древние СШК были переоткрыты и вновь поставлены в строй. Космодесантники-предатели и ренегаты не производят новых транспортных средств и снаряжения, по крайней мере, в сравнимых с Имперiums масштабах. Их технология в значительной степени ограничена используемыми во время Ереси Гора или захваченными впоследствии.

В Деатнватсх космодесантники Хаоса имеют доступ к нескольким машинам космического десанта. Они, хотя и испещрены ужасающими символами, исписаны богохульными текстами и покрыты кровавыми шипами, но работают в основном так же, как имперские машины (а, следовательно, используют те же правила). Однако другие машины космического десанта обычно недоступны силам Хаоса.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА ХАОСА

Лэнд рейдер: Силы Хаоса используют “Лэнд рейдер” в качестве штурмовых машин. Правила “Лэнд рейдера” Хаоса аналогичны стандартным, хотя силы Хаоса обычно не имеют доступа к его вариантам.

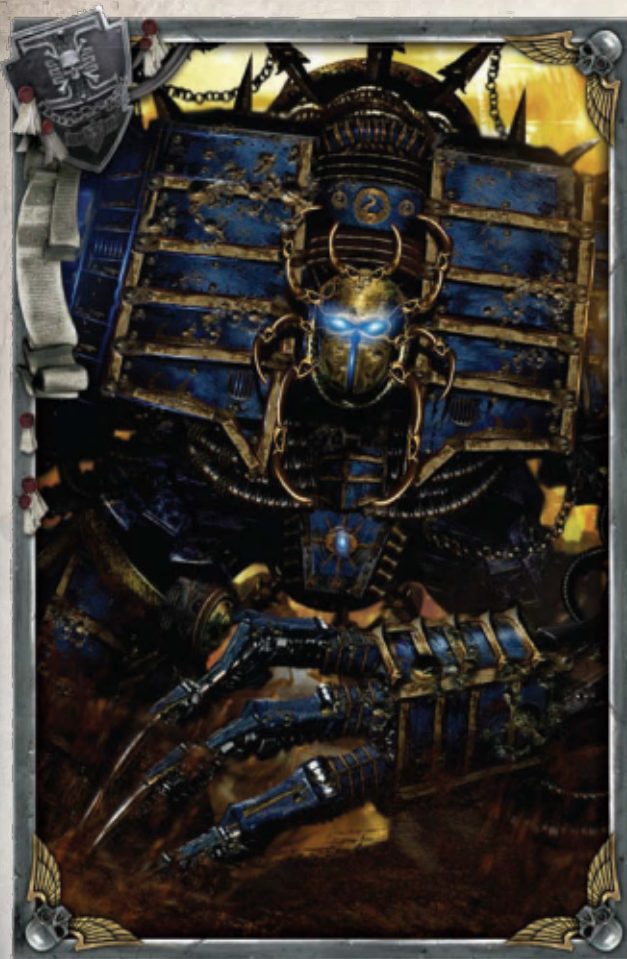
Хищник: Подобно Адептус Астартес, силы Хаоса используют “Хищника” в качестве линейного танка. Правила “Хищника” Хаоса аналогичны стандартным.

БТР «Носорог»: Силы Хаоса используют «Носорога» так же, как и их имперские враги, в качестве вездесущего транспортного средства. Правила “Носорога” Хаоса аналогичны стандартным, за исключением трёх отличий:

- Носороги Хаоса вооружены комби-болтерами (болтер Астартес со свойством Спаренное), а не штурм-болтерами.
- На усмотрение МИ “Носорог” Хаоса может быть оснащен Вестниками панихиды или другими ужасающими устройствами, предназначенными для подавления воли окружающих. Они налагают штраф -10 на Силу Воли всем не связанным с Хаосом персонажам, в пределах 10 метров от транспортного средства.
- Силы Хаоса не используют “Секач”.

Мотоциклы космодесанта: Космодесантники Хаоса используют мотоциклы почти точно так же, как и их имперские “братья”, хотя они обычно украшают их шипами и лезвиями, чтобы сделать таран более разрушительным. Мотоциклы космического десанта Хаоса используют все правила для имперских мотоциклов.

Десантная капсула “Коготь ужаса”: Вместо стандартных десантных капсул силы Хаоса используют архаичную десантную капсулу “Коготь ужаса”. “Коготь ужаса” — это больше, чем просто десантная капсула, ибо она имеет ограниченные возможности полёта, позволяющие перемещаться и транспортировать космодесантников Хаоса из своей первоначальной зоны высадки. Десантные капсулы “Коготь ужаса” отличаются от десантных капсул Караула Смерти. Прежде чем приземлиться, десантные капсулы “Коготь ужаса” используют специальное правило Атака на десантных капсулах, которая не применяется после их первоначальной посадки. После приземления десантные капсулы “Коготь ужаса” используют правила скиммеров, Тактическую скорость 20 метров и Крейсерскую скорость 150 км/ч. Они могут взлететь и продолжить движение после приземления.



ДРЕДНОУТ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА ХАОСА

Chaos space marine dreadnought

Многое из содержимого арсеналов Легионов Предателей является искажённым отражением того, чем владеют их преданные родственники, и дредноут не является исключением. Дредноуты предателей очень похожи на те, что используются орденами лоялистов. Однако есть одно отличие, и это пилот. В то время как для адептуса астартес быть похороненным в дредноуте — это честь и жертва, те, кто похоронен в дредноуте-предателе, помещаются туда силой. Запертые в саркофаге, часто без какого-либо сенсорного ввода в течение десятилетий, искалеченные воины неизбежно впадают в абсолютное безумие. В бою они не сражаются как часть единой армии. Они — берсеркеры, выпущенные на свободу, чтобы броситься на врага.

Тип: Шагоход **Тактическая скорость:** 7 м.

Крейсерская скорость: 10 км/ч. **Манёвренность:** +10

Структурная целостность: 35 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 37, Борт 37, Корма 20

Транспортная вместимость: Нет

Экипаж: Обезумевший космодесантник хаоса



ДРЕДНОУТ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА ХАОСА

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
50*	50*	70 ⁽¹⁴⁾	-	25	34*	33*	40*	06*

*Используется характеристика пилота

Дредноуты всегда могут совершать базовую рукопашную атаку (отображающую их способность сокрушать врага массой): (Холодное, 1к10+14 У, ББ 0, Громоздкое)

Дредноут может нести два из нижеописанных орудия. Сектор обстрела: Лоб, Правый борт и Левый борт, и всегда управляется пилотом. Оружие дредноута может быть перезаряжено командой обслуживания, а перезарядка занимает несколько минут:

Дредноутское оружие ближнего боя (Холодное, 2к10+24 Э, ББ 6, Силовое поле)

Дредноутский цепной кулак (Холодное, 2к10+22 Р, ББ 8, Разрывающее)

Дредноутское оружие ближнего боя или дредноутский цепной кулак может быть оснащено одной из двух вспомогательных систем: Штурм-болтер астартес (Дальновойность 100 м., Лёгкое, О/2/4, 2к10+5 В, ББ 5, Обойма 200) или Тяжёлый огнемёт астартес (Дальновойность 30 м., Тяжёлое, О/—/—, 2к10+6 Э, ББ 6, Обойма 20, Зажигательное)

Спаренный тяжёлый болтер (Дальновойность 150 м., Тяжёлое, —/—/10, 2к10+10 В, ББ 6, Обойма 400, Разрывающее, Спаренное)

Спаренная автопушка (Дальновойность 300 м., Тяжёлое, О/2/5, 4к10+5 У, ББ 4, Обойма 200, Спаренное)

Спаренная лазпушка (Дальновойность 300 м., Тяжёлое, О/—/—, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 30, Спаренное)

Плазменная пушка (Дальновойность 150 м., Тяжёлое, О/—/—, 2к10+11 Э, ББ 10, Обойма 30, Взрыв (1), Может стрелять в Максимальном режиме)

Ракетомёт (Дальновойность 250 м., Тяжёлое, О/—/—,

Вооружение

Управляемая стрелком автопушка (Сектор обстрела: Лоб, Дальность 300 м., Тяжёлое, О/2/5, 4к10+5 У, ББ 4, Обойма 200)

Управляемая стрелком спаренная лазпушка (Сектор обстрела: Лоб, Дальность 300 м., Тяжёлое, О/—/—, 6к10+10 Э, ББ 10, Обойма 30, Спаренное)

Управляемый командиром бомбодержатель (Сектор обстрела: Низ, Дальность 30 м., О/—/—, 3к10+10 В, ББ 6, Обойма 1, Взрыв [15])

Специальные правила

Самолёт: Эта машина остаётся в воздухе благодаря аэродинамическим принципам. Когда она находится в воздухе, она должна двигаться по крайней мере наполовину своей Крейсерской скорости в раунд, иначе она упадёт. Если машина когда-либо будет полностью обездвижена, считайте, что она непременно упадёт и будет уничтожена.

Двигатели векторной тяги: «Адский клинок» может считаться скиммером (и подчиняться всем правилам скиммеров), но только на 2 минуты, после чего будет вынужден вернуться в режим самолёта. Он может делать это один раз в час.

может вести огонь любыми ракетами, описанными на стр 168 ОКП **Deathwatch**)

Мульти-мельта (Дальнобойность 60 м., Тяжёлое, О/—/—, 4к10+6 Э, ББ 13, Обойма 30, Взрыв (1))

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шагоход: Машина может игнорировать штрафы за перемещение по сложной местности и препятствия, такие как скалы, танковые ловушки, поваленные деревья и разрушенные здания.

Боевой шагоход: Дредноуты всегда могут совершать базовую рукопашную атаку (отображающую их способность сокрушать врага массой): (Холодное, 1к10+14 У, ББ 0, Громоздкое)

Безумие: Разум пилота дредноута искажён и искалечен. Если он не участвует в ближнем бою, в начале каждого хода пилот должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы Воли**. В случае успеха, дредноут будет сражаться как обычно. Если он потерпит неудачу на три степени или меньше, дредноут не будет двигаться во время этого хода, но направит всё свое оружие на ближайшую враждебную цель (это отменяет правило, согласно которому дредноуты могут стрелять только из двух оружий за ход), получая бонус +10 к авсе проверки Дальнего Боя. Если в зоне досягаемости нет врагов, дредноут стреляет по ближайшей дружественной цели, а если это не возможно, он злобно уничтожает случайную растительность и здания.

Если Дредноут проваливает проверку Силы Воли более чем на три степени, его охватывает всепоглощающая жажда крови и он бросается вперед. Дредноут не может использовать ни какое оружие дальнего боя. Вместо этого он удваивает свою скорость передвижения и может совершать 1к5+2 атаки ближнего боя вместо своего обычного количества.

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вдвое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.



«ОСКВЕРНИТЕЛЬ»

Defiler

Ужасающие бронированные машины, напоминающие шестиногих металлических крабов с парой сокрушительных когтей и башней, несущей множество оружия. Однако правда о «Осквернителе» куда ужасней его внешности. В отличие от машин Имперiums, у «Осквернителей» нет пилотов. Вместо этого чернокнижники Хаоса используют силы Варпа, чтобы поймать и связать сущность могущественного демона в адамантиевый корпус. Эти демонические машины шествуют по полю битвы, как живые существа, наслаждаясь смертью и хаосом, которые они причиняют, и не заботясь о своей собственной безопасности.

Если не указано иное, «Осквернитель» использует правила дредоутов.

Тип: Шагоход **Тактическая скорость:** 8 м.

Крейсерская скорость: 14 км/ч. **Манёвренность:** —

Структурная целостность: 28 **Размер:** Большой

Броня: Лов 31, Борт 31, Корма 20

Транспортная вместимость: Нет

Экипаж: Демоническая сущность

ВООРУЖЕНИЕ

Два сокрушающих когтя (Холодное, 2к10+20 Р, ББ 8, Разрывающее, Громоздкое)

Автопушка «Потрошитель» (Дальность 300 м., Тяжёлое, О/3/6, 4к10+5 У, ББ 4, Обойма 500, Спаренное)

Пусковая установка «Разоритель» (Дальность 100 м., Тяжёлое, О/2/—, 2к10 В, ББ 2, Обойма 8, Взрыв (4), Опустошительное (2))

Боевая пушка «Осквернитель» (Дальность 300 м., Тяжёлое, О/—/—, 3к10+5 В, ББ 8, Обойма 50, Взрыв (8), Опустошительное (4))

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шагоход: Машина может игнорировать штрафы за перемещение по сложной местности и препятствия, такие как скалы, танковые ловушки, поваленные деревья и разрушенные здания.

Демоническая одержимость: «Осквернитель» может использовать всё своё оружие в рамках одного и того же Полудействия каждый ход и может делать это даже в ближнем бою (хотя и не может стрелять по тем целям, в ближнем бою с которыми находится). Находясь в ближнем бою, он может потратить дополнительное Полудействие, чтобы сделать одну атаку. «Осквернитель» считается обладающим талантом Молниеносная Атака. Никто не может ездить на «Осквернителе».

Помимо этого, «Осквернитель» игнорирует критические повреждения техники Резкий удар и Сотрясение, а также любые другие критические эффекты, которые нацелены на пилота — управляющий машиной демон попросту не заботится о таких мирских проблемах.

«ОСКВЕРНИТЕЛЬ»

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
25	25	75 ⁽¹⁴⁾	—	35	10	40	40	01



ТЕХНИКА ТАУ

ИСТРЕБИТЕЛЬ «БАРРАКУДА»

Barracuda fighter

Чрезвычайно распространенный среди сил Тау Канийского клина, истребитель достижения воздушного превосходства «Барракуда» является прочным и маневренным космическим истребителем. Он хорошо вооружён, оснащён носовой ионной пушкой и двумя скорострельными пушками (которыми управляют дроны) в дополнение к спаренному пусковому контейнеру.

«Барракуды» пилотируются воздушной кастой тау, чья физиология хорошо подходит для воздушного боя. Эти преимущества делают «Барракуды» опасным врагом для имперских пилотов, тау выставляют большое количество «Барракуд», чтобы попытаться достичь превосходства в воздухе.

Тип: Космический корабль

Тактическая скорость: 30 м./17 ВЕ

Крейсерская скорость: 1,400 км/ч.

Манёвренность: +10

Структурная целостность: 30 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 25, Борт 25, Корма 20

Экипаж: Пилот касты воды

Транспортная вместимость: Нет

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемая пилотом ионная пушка (Сектор обстрела: Лоб, Дальность 500 м., Тяжёлое, $-/3/-$, 4к10+5 Э, ББ 7, Обойма 200)

Управляемый пилотом спаренный ракетный контейнер (Сектор обстрела: Лоб, Дальность 200 м., $-/2/-$, 3к10+10 В, ББ 6, Обойма 20, Спаренное)

Две управляемые дронами скорострельные пушки (Сектор обстрела: Лоб/левый борт и Лоб/правый борт, 60 м., $-/-/10$, 2к10+2 Э, ББ 4, Обойма 500)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Космический корабль: Машина может покидать атмосферу. Находясь в атмосфере, она может действовать как скиммер или самолёт, по выбору пилота. Находясь в соответствующем режиме она получает все преимущества и недостатки скиммеров и самолётов.

ДЕСАНТНЫЙ ТРАНСПОРТ «КАРАКАТИЦА»

Devilfish troop carrier

«Каракатицей» этот БТР называют солдаты Имперской гвардии и оперативники Ордо Ксенос. Эти транспортные средства выполняют во многом ту же роль, что и «Носороги» или «Химеры» в имперских армиях, перевоза войска и припасы на передовую. Тем не менее, огромные двигатели векторной тяги позволяют «Каракатице» высадить отряд огненных воинов или других солдат практически в любой



среде, прекрасно реализуя главную тактику Тау – «Удар и отход» и становиться проклятием имперских командиров.

Тип: Скиммер **Тактическая скорость:** 10 м.

Крейсерская скорость: 50 км/ч. (Максимум 75 км/ч)

Манёвренность: +17

Структурная целостность: 25

Размер: Большой

Броня: Лоб 28, Борт 23, Корма 20

Экипаж: Водитель касты огня

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемая водителем скорострельная пушка (Сектор обстрела: Лоб, 60 м., —/—/10, 2к10+2 Э, ББ 4, Обойма 2000)

Транспортная вместимость: 12 воинов огня или других тау, 2 дрона на внешних захватах

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скиммер: Эта машина парит над полем боя, игнорируя местность, которая в противном случае могла бы затруднить движение. Если она будет полностью обездвижена из-за повреждений, считайте, что транспортное средство уничтожено из-за столкновений с землёй.

Постановщики помех: Сложные электронные приманки в сочетании с пусковыми установками затрудняют захват этой машины в прицел. В любой момент хода пилот может активировать постановщики помех за Свободное действие. До начала следующего хода любой, кто стреляет по машине, не получает бонуса к Дальнему бою за её размер. Постановщики помех можно использовать три раза, прежде чем их необходимо будет заправить и заменить.

Дроны: «Каракатица» обычно несет два стрелковых

дрона (см. стр. 423 ОКП **Деатнватсн**), прикрепленных к передней части танка. Эти дроны могут использовать своё оружие, используя свой стандартный ДБ в дополнение к оружию транспортного средства.

«РЫБА-МОЛОТ»

Hammerhead gunship

Боевой катер «Рыба-молот» – основной танк сил Тау. Большая часть внутреннего пространства занята конденсаторами для систем тяжёлого вооружения, поэтому он не может перевозить войска. В Канийском клине многие танковые дивизии Имперской гвардии понесли большие потери из-за мобильности и мощи «Рыбы-молота».

Тип: Скиммер **Тактическая скорость:** 10 м.

Крейсерская скорость: 50 км/ч. (Максимум 75 км/ч)

Манёвренность: +17 **Структурная целостность:** 35

Размер: Большой

Броня: Лоб 40, Борт 32, Корма 24

Экипаж: Водитель касты огня

ВООРУЖЕНИЕ

Две управляемые водителем скорострельные пушки (Сектор обстрела: Лоб, 60 м., —/—/10, 2к10+2 Э, ББ 4, Обойма 500)

Смонтированная на турели рельсовая пушка (выбирайте профиль каждый раунд):

- Броневые снаряды (500 м., О/—/—, 3к10+30, ББ 15, Обойма 30, Перезарядка 5 ПД)
- Суьбоеприпас (500 м., О/—/—, 2к10+5, ББ 5, Обойма 30, Перезарядка 5 ПД, Взрыв (6))



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скиммер: Эта машина парит над полем боя, игнорируя местность, которая в противном случае могла бы затруднить движение. Если она будет полностью обездвижена из-за повреждений, считайте, что транспортное средство уничтожено из-за столкновений с землёй.

Система наведения: «Рыба-молот» оснащена сложной системой наведения, которая дает пилоту +20 ДБ при наведении вооружения танка.

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вавое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

ДЕСАНТНЫЙ ШАТТЛ «КОСАТКА»

Orca dropship

Для высадок с орбиты силы Тау полагаются на «Косатку». По сути, это бронированный шаттл для переброски войск и оборудования на поверхность планеты с космического корабля на орбите. В отличие от «Манты» или «Громого ястреба», «Косатка» не является боевой машиной. Она вооружена очень легко, а его основное применение — транспортировка. На опасную территорию «Косаток» обычно сопровождают «Барракуды».

«Косатка» имеет подфюзеляжную башню для зачистки посадочной зоны от лёгкого сопротивления, а для своих размеров и громоздкого внешнего вида она быстра и маневренна.

Тип: Космический корабль

Тактическая скорость: 30 м./15 ВЕ

Крейсерская скорость: 1,400 км/ч.

Манёвренность: +10

Структурная целостность: 80 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 25, Борт 25, Корма 20

Экипаж: 1 Пилот касты воды, 2 оператора касты огня

Транспортная вместимость: 24 воина огня, 8 стрелковых дронов, 1 эфирный или эквивалентный груз.

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемый пилотов турельный ракетный контейнер (Сектор обстрела: Лоб, Дальность 200 м., —/2/—, 3к10+10 В, ББ 6, Обойма 20)

Управляемая пилотом турельная, спаренная длинноствольная скорострельная пушка (Сектор обстрела: Все, 120 м., —/—/10, 2к10+2 Э, ББ 4, Обойма 500)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Космический корабль: Машина может покидать атмосферу. Находясь в атмосфере, она может действовать как скиммер или самолёт, по выбору пилота. Находясь в соответствующем режиме она получает все преимущества и недостатки скиммеров и самолётов.

ЧУЖАККИЕ МАШИНЫ

Империя Тау использует вариант гравитационной технологии, аналогичной имперской, но их боевые машины предназначены для использования сравнительно некрупными воинами касты Огня. Это означает, что в полевых условиях только Следопыты и Воины Огня тау могут эффективно управлять этими машинами, а любой человек (или космический десантник), пытающийся управлять техникой Тау, получает штраф -30 к умению Вождение (Скиммеры). Этот штраф может быть уменьшен до -10, если космодесантник использует имплантат омофагия (см. стр. 34 ОКП Deathwatch) на подходящем трупе Воина Огня.

Цель этих машин — обеспечивать тау поддержку и транспортировку на поле боя. Само собой разумеется, что машины Тау не могут быть реквизированы космодесантниками!

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ СКИММЕР «ПИРАНЬЯ»

Piranha scout skimmer

«Пирания» получила свое кодовое название во время Таросской кампании на Восточной окраине, когда она впервые была развернута в качестве лёгкого боевого скиммера. Основная роль «Пираний» в охотничьих кадрах Тау — разведка и рейдерские операции. Его скорострельная пушка, хотя и мощна, но на самом деле является вспомогательным вооружением — часто «Пираний» оснащаются ракетами-искателями, предназначенными для уничтожения вражеских танков с большого расстояния. Однако она легко бронирована, а единственная истинная защита «Пираний» — это скорость и маневренность.

Тип: Скиммер **Тактическая скорость:** 18 м.

Крейсерская скорость: 120 км/ч. (Максимум 160 км/ч)

Манёвренность: +25 **Структурная целостность:** 20

Размер: Крупный

Броня: Лоб 22, Борт 18, Корма 18

Экипаж: Водитель касты огня, Стрелок

Транспортная вместимость: 2 дрона на внешней подвеске

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемая водителем скорострельная пушка (Сектор обстрела: Лоб, 60 м., —/—/10, 2к10+2 Э, ББ 4, Обойма 500)

2–4 управляемых стрелком ракет-ищек (Сектор обстрела: Лоб, 2000 м., О/— /—, 3к10+6 В, ББ 10, ракеты одноразовые)*

*Отслеживающие боеголовки дают +20 ко всем проверкам Дальнего Боя, совершаемым для использования этого оружия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скиммер: Эта машина парит над полем боя, игнорируя местность, которая в противном случае могла бы затруднить движение. Если она будет полностью обездвижена из-за повреждений, считайте, что транспортное средство уничтожено из-за столкновений с землёй.

Открытая: Враги могут целиться в экипаж и пассажиров транспортного средства, используя действие Точечная атака.

ЦЕЛЕУКАЗАТЕЛИ ТАУ

Тау часто используют целеуказатели — небольшие устройства, которые проецируют луч на цель и направляют другое оружие к ней с безошибочной точностью.

В Деатнватсн существо или транспортное средство, вооруженное целеуказателем, должно успешно поразить им свою цель, чтобы он начал действовать. Каждое попадание целеуказателя может иметь один из следующих эффектов:

- +10 ко всем проверкам Дальнего Боя для попадания по цели (эти бонусы суммируются)
- Ракета-искатель может быть выстрелить по цели с применимым Дальним Боем 80 (обратите внимание, что обычно ракеты-искатели не могут стрелять по целям не “подсвеченным” целеуказателем)

Эффект целеуказателя действует один полный раунд или до тех пор, пока цель не покинет поле видимости луча целеуказателя (например, если космодесантник, пораженный целеуказателем, упадет в траншею).

Целеуказатели не наносят урона и считаются имеющими неограниченный боезапас до тех пор, пока машина находится в рабочем состоянии.

БЕСПИЛОТНЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ-НЕВИДИМКА «ПРИЛИПАЛА»

Remora stealth drone fighter

Беспилотный истребитель DX-6 Remora был впервые встречен Империем во время рейда Тау на исправительную шахтерскую колонию Тайфа-IV. “Прилипала” — это небольшой беспилотный истребитель, перенасыщенный передовыми технологиями, аналогичными тем, которые используются в костюмах-невидимках.

“Прилипала” имеет небольшой радиус действия. Из-за этого он обычно доставляется в бой на «Мантой» или специально модифицированной «Тигровой акуле». Затем материнский корабль пытается держаться в стороне от поля боя, управляя роем дронов.

Тип: Самолёт **Тактическая скорость:** 30 м./25 ВЕ

Крейсерская скорость: 1,800 км/ч.

Манёвренность: +30

Структурная целостность: 20 **Размер:** Крупный

Броня: Лоб 25, Борт 25, Корма 20

Экипаж: Нет (управляется дроном)

Транспортная вместимость: Нет

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемая дроном спаренная длинноствольная скорострельная пушка (Сектор обстрела: Лоб, 120 м., —/—/10, 2к10+2 Э, ББ 4, Обойма 500)

Две ракеты-ищейки (Сектор обстрела: Лоб, 25 км., О/—/—, 4к10+6 В, ББ 8, Обойма 1, Взрыв [1])

Один управляемый дроном сетевой целеуказатель (Сектор обстрела: Лоб, 200 м., О/—/—)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Самолёт: Эта машина остаётся в воздухе благодаря аэродинамическим принципам. Когда она находится в воздухе, она должна двигаться по крайней мере наполовину своей Крейсерской скорости в раунд, иначе она упадёт. Если

машина когда-либо будет полностью обезвиежена, считайте, что она непременно упадёт и будет уничтожена.

Антигравитационные двигатели: “Прилипала” может считаться скиммером (и подчиняться всем правилам скиммеров), но только на 10 минут, после чего будет вынуждена вернуться в режим самолёта. Она может делать это один раз в час.

Генератор поля невидимости: генератор “Прилипалы” всегда находится в одном из двух режимов — активном или пассивном. Режим можно менять один раз в ход, расходуя Свободное действие. В пассивном режиме любые проверки, предпринятые для того, чтобы заметить “Прилипалу”, а также все проверки Дальнего боя, предпринятые для попадания по ней, получают штраф -10 (эта особенность действует только на зрение). В активном режиме любая проверка, предпринятая для того, чтобы заметить “Прилипалу”, а также проверки проверки Дальнего или Ближнего боя получают штраф -30 (этот штраф применяется ко всем органам чувств, даже усиленные авточувствами, прицелами и подобными устройствами). Любой, кто пытается заметить машину, может попытаться пройти проверку Бдительности (с вышеописанными штрафами). В случае успеха персонаж поймёт, что его органы чувств или приборы подавляются системами “Прилипалы”.

Если проверка будет пройдена с одной или несколькими степенями успеха, совершивший проверку персонаж будет знать о вмешательстве “Прилипалы” в его датчики, но в ином случае он не обнаружит ничего подозрительного.

МАШИНА ПВО «НЕБЕСНЫЙ СКАТ»

Sky ray missile defence gunship

«Небесный скат» — это специализированный вариант «Рыбы-молота». Вооруженный ракетами-искателями, «Небесный скат» был разработан Кастой Земли после Крестового похода в заливе Дамокла в ответ на воздушную мощь Империи.

«Небесный скат» обладает передовыми целеуказателями и набором датчиков для наведения своих ракет на цель. В то время как «Небесный скат» довольно эффективен в выбранной им роли, они могут выпустить только шесть ракет, прежде чем потребуются перезарядка, а это означает, что они обычно участвуют в боевых действиях только в течение коротких периодов времени и редко запускаются в большом количестве.

Тип: Скиммер **Тактическая скорость:** 10 м.

Крейсерская скорость: 50 км/ч. (Максимум 75 км/ч)

Манёвренность: +17 **Структурная целостность:** 35

Размер: Большой

Броня: Лоб 40, Борт 32, Корма 24

Экипаж: Водитель касты огня, Стрелок касты огня

ВООРУЖЕНИЕ

Две управляемые пилотом скорострельные пушки (Сектор обстрела: Лоб, 60 м., —/—/10, 2к10+2 Э, ББ 4, Обойма 500)

Два управляемых стрелком сетевых целеуказателя (Сектор обстрела: Лоб, 200 м., О/—/—)

Шесть турельных ракет-ищек (Сектор обстрела: Все, 25 км., О/—/—, 4к10+6 В, ББ 8, Обойма 1, Взрыв [1])

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скиммер: Эта машина парит над полем боя, игнорируя местность, которая в противном случае могла бы затруднить движение. Если она будет полностью обездвижена из-за повреждений, считайте, что транспортное средство уничтожено из-за столкновений с землёй.

Усиленный корпус: Когда транспортное средство с усиленным корпусом получает критическое повреждение, уменьшите результаты вдвое, округляя вверх. Это не влияет на броски на таблице критических повреждений, генерируемых Праведной яростью.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ СПИДЕР «ТЕТРА»

Tetra scout speeder

Лёгкий и быстрый разведывательный спидер, управляемый следопытами тау и используемый для дальней разведки и диверсионных операций.

«Тетра» не является настоящей боевой машиной; у неё нет брони, а вооружение открыто и слабое. Тем не менее, машина несёт целеуказатель и блок маскировки, который искажает изображение «Тетры» как в визуальном, так и в магнитном спектрах, что значительно затрудняет обнаружение на большом расстоянии.

Тип: Скиммер **Тактическая скорость:** 30 м.

Крейсерская скорость: 275 км/ч.

Манёвренность: +20

Структурная целостность: 20 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 18, Борт 18, Корма 18

Экипаж: Следопыт-пилот, Следопыт-второй пилот

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемый вторым пилотом сетевой целеуказатель (Сектор обстрела: Лоб, 200 м., О/—/—)

Управляемое пилотом спаренное импульсное ружьё (Сектор обстрела: Лоб, 150 м., О/2/4, 2к10+2 Э, ББ 4, Обойма 100, Перезарядка Полное, Гиростабилизированное)

Транспортная вместимость: Нет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скиммер: Эта машина парит над полем боя, игнорируя местность, которая в противном случае могла бы затруднить движение. Если она будет полностью обездвижена из-за повреждений, считайте, что транспортное средство уничтожено из-за столкновений с землёй.

Открытая: Враги могут целиться в экипаж и пассажиров транспортного средства, используя действие Точечная атака.

ИСТРЕБИТЕЛЬ- БОМБАРДИРОВЩИК «ТИГРОВАЯ АКУЛА»

Tiger Shark fighter-bomber

Более крупный кузен «Барракуды», «Тигровая Акула» — это крупный истребитель-бомбардировщик. Хотя он быстрее и маневреннее имперского аналога (бомбардировщика «Мародер»), «Тигровой акуле» не хватает бомбовой нагрузки. У различных септов Тау существует множество вариантов «Тигровой акулы», но у нее много общих систем и особенностей с «Барракудой».

Главная роль «Тигровой Акулы», по-видимому, заключается в развертывании дронов — она может выводить их просто пролетая над полем боя, и в то же время обстреливая врага ионными пушками и ракетами. Стаю «Тигровых акул» часто будет сопровождать эскорт из несколько «Барракуд».

Тип: Космический корабль

Тактическая скорость: 30 м./14 ВЕ

Крейсерская скорость: 1,400 км/ч.

Манёвренность: +10

Структурная целостность: 75 **Размер:** Большой

Броня: Лоб 25, Борт 25, Корма 20

Экипаж: Пилот касты воды, Второй пилот касты воды

Транспортная вместимость: 14 стрелковых дронов или равный груз.

ВООРУЖЕНИЕ

Управляемая вторым пилотом спаренная ионная пушка (Сектор обстрела: Лоб, Дальность 500 м., Тяжёлое, —/3/—, 4к10+5 Э, ББ 7, Обойма 200, Спаренное)

Управляемый пилотом спаренный ракетный контейнер (Сектор обстрела: Лоб, Дальность 200 м., —/2/—, 3к10+10 В, ББ 6, Обойма 20, Спаренное)

Две управляемых дронами скорострельных пушки (Сектор обстрела: Лоб/левый борт и Лоб/правый борт, 60 м., —/—/10, 2к10+2 Э, ББ 4, Обойма 500)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дрононосец: «Тигровой акуле» не нужно приземляться, чтобы развернуть дроны. У «Тигровой акулы» есть три стойки для дронов, всего она может развернуть 14 дронов. Профиль стрелковых дронов находится на стр. 423 ОКП Deathwatch.

Космический корабль: Машина может покидать атмосферу. Находясь в атмосфере, она может действовать как скиммер или самолёт, по выбору пилота. Находясь в соответствующем режиме она получает все преимущества и недостатки скиммеров и самолётов.

Спасательная капсула: Если «Тигровая акула» будет уничтожена, пилоты могут катапультироваться. Капсула смещается согласно правилам гранаты (см. стр. 280 ОКП Deathwatch) на 2к10 метров от уничтоженной машины (или, на усмотрение МИ, от обломков; в любом случае часто достаточно сказать, что капсула упала недалеко от машины). Пилот и второй пилот оснащены микро-бусиной и импульсным пистолетом, призванными помочь им в последующей попытке к бегству. Пилоты имеют следующие профиль:

ПИЛОТ КАСТЫ ВОЗДУХА

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
25	35	20	30	35	30	30	30	30

Передвижение 3/6/9/18

Раны: 11

Умения: Бдительность (Восп.), Обыденное знание (Империя Тау) (Инт.), Пилотирование (Авиация, Космические корабли) +20, Языкознание (Тау) (Инт.).

Медлительный жнец

В 805.M41 началась крупная битва между силами Крестового похода Ахилла и еретиками-налетчиками под командованием Модеуса Альтора, возлюбленного слуги Разрушительных Сил. Армии Модеуса вырвались из Аномалии Гадекса и начали яростную атаку на главные силы Ахеросского клина, которая длилась одиннадцать месяцев. Во время этих событий кроваво прославился один "Адский коготь", чьи кроваво-красные крылья вызывали панику среди имперских пилотов всякий раз, когда его замечали. Названный капитаном Ханнином, одним из лучших авиационных командиров крестоносного воинства, "Багровым жнецом", он заявил о более чем 200 убитых, хотя только около половины были подтверждены Муниторумом. Не менее трех раз утверждалось, что Багровый Жнец был уничтожен, но данный "Адский коготь" был замечен вплоть до последних двух месяцев кампании. Было несколько разрозненных сообщений о том, что "Адский коготь" избежал уничтожения армии Модеуса и примкнул к другому отряду Хаоса на территории Ахеросского клина.





ЧЕСТЬ ИЛИ СМЕРТЬ

Слава
•
Почести
•
Реквизиция
•
Имперские
активы
•
Продвинутые
режимы отряда и
одиночки



ГЛАВА V: ЧЕСТЬ ИЛИ СМЕРТЬ

“Слава — это не кровь врагов, пятнающая землю у ваших ног; это небо, заполненное боевыми кораблями Императора, и не мир, склонившийся под тенью Аквилы. Слава — это имя, поступок и память о величии, которая будет жить ещё долго после твоей смерти”.

— первые строки *Lexicon Heroicis*

Слава, которую боевой брат зарабатывает в бою, и уважение, которое он получает у товарищей, проявляются во многих формах и в равной степени могут превратить его в великого воина или обеспечить ему непоколебимое доверие и веру магистра родного ордена. Хотя ожидается, что каждый космодесантник выполнит свой долг перед Императором и принесёт славу ордену, некоторым суждено быть выше других и достигнуть таких вершин, чтобы их помнили многие поколения. Эти храбрые и благородные будут олицетворять собой Адептус Астартес, воплощая силу духа и неослабевающую преданность Императору, а также устрашающую репутацию лучших воинов в галактике. Для тех, кто удостоен такой чести, Империи предлагает множество наград и благ; от утверждённых Кодексом Астартес почестей и уважения товарищей, до вручения священных реликвий, могущественного оружия и права применения самых грозных активов в арсенале Императора.

В этой главе расширяются правила получения Славы, Почестей и Реквизиции, а также предлагаются новые способы использования этих систем. Все эти правила напрямую связаны с репутацией боевого брата и отражают его успешность в бою, а также поведение среди товарищей. Лучшее всего для этого подходит Слава, и в отличие от Отличия (см. стр. 87), отображающих особые правила для отдельных великих достижений, и Деяний (см. стр. 73), собирающихся во время создания персонажа, чтобы отразить какое-либо событие в его жизни. Слава же — это характеристика, которая может быть использована практически в любой социальной или командной ситуации, когда положение боевого брата среди его товарищей-космодесантников и сила его имени имеют значение. Почести в некоторых отношениях также являются продолжением этого и служат вехами или ориентирами в восхождении боевого брата к вершинам служения, а также могут влиять на реакцию товарищей и поддержку, которую они могут оказать. Реквизиция также тесно связана со Славой, это игромеханическая система, с помощью которой боевой брат вызывает подкрепления, а также получает оружие и доспехи от Караула Смерти или другой части имперской военной машины, в зависимости от потребностей. Больше, чем способ получения плазменного пистолета или тяжёлого болтера, Реквизиция ответственна за бесчисленные ресурсы, могущие попасть в распоряжение ликвидационной команды, от помощи могущественного имперского служителя, такого как мастер-тактик или храмовый ассасин, до сокрушительного оружия, такого как орбитальный удар и «Громовой ястреб».



СЛАВА

“Воин так же велик, как и имя, которое он носит”.

— капитан Веренус, 4-я рота Ультрадесанта, 214.М40

Слава — это показатель положения боевого брата в Карауле Смерти и, в некоторой степени, в собственном ордене, и в основном используется при реквизиции снаряжения, определения, достоин ли боевой брат носить конкретное оружие или доспех (см. стр. 153 ОКП Деатнватч). Однако Слава — это показатель общего доброго имени и уважения. Она может иметь множество других применений, например, позволяя боевому брату влиять на действия окружающих, авторитетнее командовать в бою и эффективно использовать агрессивную дипломатию, когда болтеры и цепные мечи бессильны или запрещены. Конечно, для этих целей индивидуальная Слава каждого боевого брата становится ещё более важной, поскольку некоторые ПИ неизбежно станут более уважаемыми и известными, чем другие, не только из-за подвигов, но и того, как они действуют публично. По этой причине первая часть этого раздела посвящена новым способам, с помощью которых ПИ могут заработать Славу, и тому, как МИ может использовать её для ролевого отыгрыша, а не только в великих сражениях.

ЗАРАБАТЫВАНИЕ СЛАВЫ

Слава, как правило, зарабатывается за счет выполнения задач операции (см. стр. 304 ОКП **DEATHWATCH**). Однако, поскольку Слава — оцифровка положения боевого брата в Карауле Смерти, есть и другие способы, которыми её можно приобрести. Общеизвестно, что космодесантники ценят славу в бою, и не может быть большего достижения, чем победа над врагами Императора и принесение чести ордену. Однако Адептус Астартес — это не безмозглые солдаты, которых нужно гнать на врага, как Имперскую гвардию, или боевые машины, такие как храмовые ассасины, но думающие, рассуждающие люди с гордой историей и наследием. Они живут в соответствии со строгими кодексами поведения и традициями, установленными самим Императором во времена зарождения Империи. По этим причинам то, как ведёт себя боевой брат, кодекс, по которому он живет, и его красноречие могут быть столь же ценны в глазах его собратьев-космодесантников, как и проявление храбрости или героизма. Таблица 5-1: Награды Славой предоставляет МИ несколько примеров для награждения Славой вне структуры операций, а за ролевой отыгрыш, по большей части. Как всегда, МИ должен решить, считает ли он, что МИ заслуживает награды. Важно помнить, что Слава более ценна, чем очки опыта, и поэтому её следует раздавать только в умеренных количествах. МИ также

может использовать приведенные примеры в качестве рекомендаций для создания своих собственных наград, чтобы отобразить героические и заслуживающие внимания действия игроков. Более подробную информацию о Славе, её получении и игромеханических эффектах можно найти в ОКП **DEATHWATCH**.

ПОТЕРЯ СЛАВЫ

В редких случаях боевой брат может временно или навсегда потерять некоторую долю Славы в результате проступков, несчастий или невыполнения долга. Такие случаи, однако, очень редки и применимы только в самых отвратительных ситуациях, но иногда могут быть неподвластны боевому брату. Точно так же, как награды Славой они должны служить дополнительным стимулом для игроков принять ценности и долг Адептус Астартес, а представленные далее штрафы являются последствиями принятия такой власти и ответственности. Когда МИ чувствует, что боевой брат нарушил свой долг или доверие своей ликвидационной команды и ордена, он может уменьшить Славу персонажа, чтобы отобразить реакцию его товарищей и пониженное доверие Караула Смерти. Однако МИ должен дать игроку шанс компенсировать оплошность, загладить вину или исправить любой нанесённый ущерб, а затем восстановить

ТАБЛИЦА 5-1: НАГРАДЫ СЛAVOЙ

Действие	Слава
Боевой брат сдержал слово, несмотря на то, что это дорого ему стоило или подвергло его крайней опасности (больше, чем обычная в бою).	от +1 до +3: В зависимости от сложности
Боевой брат получил ужасную рану (например, критическое повреждение), чтобы спасти собрата от смерти	+2
Боевой брат победил численно превосходящего противника, не сделав ни единого выстрела и не нанеся ни одного удара, запугав их одним своим присутствием и заставив их либо сдаться, либо убежать	от +1 до +3: В зависимости от численности врага, его мастерства и агрессии
Будучи смертельно раненым (страдая от критических повреждений), боевой брат в одиночку спас остальную часть команды от почти неминуемой смерти.	+5
Боевой Брат почтил свой орден, прославив его имя, даже находясь на службе Караулу Смерти	+1
Столкнувшись с более слабым врагом, боевой брат сражался с ними без помощи своего лучшего оружия, предпочитая цепной меч болтеру или даже голыми руками, чтобы дать им видимость шанса победить	от +1 до +3: В зависимости от того, насколько опасным был враг и насколько трудно было противостоять ему только оружием ближнего боя или голыми руками
После завершения операции боевой брат отказался от трофеев, которые он принес в жертву во славу Императора и в знак своего уважения к Повелителю человечества	+1: МИ должен решить, нравятся ли трофеи, предложенные таким образом, Императору и заслуживают ли они Славы
Боевой брат решает спор между соперничающими боевыми братьями (или их орденами) мирным путем и к удовлетворению всех членов команды	+1
Боевой Брат решает отправиться на операцию с очень низкими шансами на успех, возможно, отказавшись от поддержки, опередив любые другие имперские силы или войдя в зону абсолютного господства врага	+1: Только если действия боевого брата (или его ликвидационной команды) убеждают Караул Смерти направить их на столь опасную операцию
В то время как на операции боевой брат решает не использовать могущественного союзника или имперский актив и достиг успеха только с помощью своей команды, несмотря на шансы	от +1 до +3: В зависимости от силы неиспользованного актива или союзника и того, насколько его использование облегчило бы операцию

ТАБЛИЦА 5-2: УТРАТА СЛАВЫ

Действие	Слава
Боевой брат предаёт доверие верного союзника, намеренно или случайно	от -1 до -3: В зависимости от того, насколько велико предательство и насколько важен союзник
Боевой брат проваливает две операции подряд (те. не выполняет основные задачи).	-2
Во время операции действия боевого брата прямо или непреднамеренно приводят к гибели товарища-космодесантника	от -1 до -3: В зависимости от вклада ПИ и мог ли он это предотвратить
Боевой брат теряет, уничтожает или позорит доверенную ему реликвию Караула Смерти	от -1 до -3: В зависимости от ценности реликвии и того, была ли она повреждена, утеряна или уничтожена
Когда ему предлагают почёт (см. стр. 208) за службу своему ордену или Караулу Смерти, космодесантник отказывается от неё	-1
Боевой брат позволяет, намеренно или случайно, могущественному воину-ксеносу жить, хотя мог бы убить	-1
Во время операции боевой брат бросает свою ликвидационную команду или покидает жизненно важную имперскую персону, ради собственной славы	-2
Боевой брат сдаётся врагу, независимо от его силы или каких-либо смягчающих обстоятельств	-5: Для боевого брата тяжело придумать большего позора.
Находясь в должности лидера команды, боевой брат не смог выполнить ни одну из первичных или вторичных задач операции	-2
Боевой Брат заключает союз с ксеносами, даже если позже убивает их	-2: Применимо, даже если альянс был отдан по команде вышестоящих

утраченную Славу. Только в том случае, если боевой брат не раскаивается или полностью не способен стереть пятно со своего имени, штраф должен стать постоянным. МИ может использовать рекомендации и примеры, представленные в таблице 5-2: Утрата Славы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛАВЫ КАК ВЛИЯНИЯ

МИ может позволить игрокам использовать Славу несколькими способами, помимо простого выбора снаряжения. Здесь представлены три новых способа использовать свою Славу как в боевых ситуациях, так и социальных. Каждая из этих систем предназначена для того, чтобы добавить еще одно измерение в отыгрыш и предоставить игрокам дополнительные возможности для решения задач, взаимодействия с НИП и выполнения операций.

Имя боевого брата может иметь большой вес, даже когда он имеет дело с равными себе или теми, кто не входит в Адептус Астартес. По мере того как благодаря успешному завершению операций и молве о его деяниях растёт репутация, боевой брат может использовать своё имя, чтобы влиять на окружающих и получить больший контроль над союзниками.

Есть три способа, которыми ПИ может использовать свою Славу, чтобы влиять на других: первый – это Шок и трепет, которые охватывают тех, кто находится в присутствии боевого брата, второй – это Милости и блага, связанные с тем чтобы влиять на решения других, даже если боевой брат никогда не встречался с ними лицом к лицу, третий и последний метод – это Сила и поддержка, которые

включают в себя предоставление другим благосклонности и возможности погреться в лучах славы боевого брата, чтобы это могло повлиять на отношение других к избранному.

ШОК И ТРЕПЕТ

В определённый момент деяния и достижения боевого брата (если он проживёт достаточно долго) станут известны его товарищам, а имя его станет известным, куда бы он ни пошел. С точки зрения игромеханики, этот момент наступает, когда Слава боевого брата становится выше его Общительности. С этого момента МИ может (если чувствует, что НИП знает о репутации боевого брата) один раз за игровую сессию разрешить игроку использовать значение Славы вместо Общительности. Это отражает необходимость боевого брата выбирать, когда и где использовать свою репутацию, и знать, когда тяжесть его деяний повлияет на окружающих. Такое использование Славы возможно только в небоевых ситуациях, а поэтому не будет работать при проверках Командования в разгар боя или в другое подобное время. Предметы, таланты и другие эффекты, которые повышают Славу боевого брата, также увеличат её для такого использования.

Милости и блага

Иногда боевой брат сможет заручиться благосклонностью высокопоставленных командиров, логистов и даже других боевых братьев, не входящих в его ликвидационную команду. Перед началом операции он может использовать полученное благодаря влиянию репутацию, чтобы повлиять на этих людей и изменить оказываемую ими поддержку или получить особые услуги, которые он может использовать в

ходе операции. Он также может использовать этот метод влияния для получения одноразовых бонусов, навязывая свою волю окружающим, заставляя их подчиниться требованиям. Игромеханика заключается в том, что перед операцией (а, следовательно, до того, как он использует Славу для реквизиции) боевой брат может «пожертвовать» частью или всей своей Славой, чтобы получить благосклонность. За каждую пожертвованную ступень Славы игрок (например, с Прославленного до Заслуженного) получает для своего персонажа три переброса, которые он может потратить на любые проваленные проверки Общительности, сделанные в ходе операции (например, Командования), чтобы отразить дополнительную поддержку командира, специальную разведку или какой-либо другой ресурс, предоставленный ему в качестве благосклонности. В качестве альтернативы МИ может позволить боевому брату вместо этого использовать благосклонность, чтобы помочь ему выполнить задачи операции, она отображает поддержку других подразделений и имперских сил, движущихся за кулисами. В этом случае каждая ступень Славы, принесенная в жертву, как указано выше, даёт 2к10 дополнительных очков ликвидации (см. стр. 307 ОКП DEATHWATCH) к задаче по выбору игрока. Если несколько игроков решат использовать Славу таким образом, они могут применить эти дополнительные очки ликвидации к одной и той же задаче или к разным, как они сочтут нужным.

В конце операции боевой брат, который «потратил» свою Славу таким образом, полностью восстанавливает её. Кроме того, если МИ не решит игрокам тратить Славу на разные бонусы (т.е. дополнительные очки ликвидации и перебросы проверок Общительности), они должны выбрать только один метод получения Милостей и благ.

СИЛА И ПОДДЕРЖКА

Слово уважаемого боевого брата может быть использовано другими во многом так же, как он может использовать его сам, и боевой брат поручится за кого-то, он сможет получить ту меру уважения, которую другие питают к поручителю. Предложение поддержки таким образом похоже на получение благосклонности, однако, вместо того, чтобы получить её для себя, боевой брат предоставляет её другому. Этот метод использования Славы как влияния также может быть использован для улучшения реакции

СЛАВА И АДЕПТУС АСТАРТЕС

Некоторые ордена космодесанта более охотно взаимодействуют с Империем в целом. Другие ордена работают в рамках правил Империи только из вежливости, а не из-за явной потребности в поддержке. Третьи ордена (такие как Железные Руки) редко стараются появлять на другую имперскую организацию, в то время как четвертые (такие как Саламандры) с лёгкостью используют свои достижения, чтобы получить политическое преимущество. Представленные здесь правила использования Славы предназначены для повышения способности группы создать хорошую историю, а потому её следует использовать таким образом, чтобы это соответствовало склонностям и истории задействованных орденов.

ОТЫГРЫШ СЛАВЫ

По мере роста Славы ПИ будет расти и его положение в ордене, так что НИП (как космодесантники, так и те, кто понимает важность персонажа) будут относиться к ним по-разному, что повлияет на многие небоевые взаимодействия. МИ должен внушить игрокам важность Славы персонажей и попытаться побудить их соответствовать репутации. Этого легче всего достичь, если НИП будут по-разному реагировать на боевого брата, возможно, восхваляя его за великую победу или просто оказывая жесты уважения всякий раз, когда они встречаются. МИ и игроки также могут изучить аспект различной Славы членов ликвидационной команды, особенно если разница в значениях Славы становится заметной. Это может привести к напряжённости, поскольку некоторые члены команды получают больше благосклонности от Караула Смерти и начинают затмевать братьев.

ОТЫГРЫШ УТРАТЫ СЛАВЫ

Потеря космодесантником Славы часто рассматривается многими игроками как серьёзное наказание. Однако, МИ должен поговорить с игроком, чтобы узнать, можно ли превратить потерю в возможность. Существует множество замечательных тем и историй об искуплении и восстановлении чести, которые были бы уместны (или увлекательны, или забавны) для кампании.

людей на человека, которому благоволит боевой брат, часто для того, чтобы они могли помочь поручителю. Когда боевой брат предлагает свою поддержку другому, обычно, но не всегда, товарищу-космодесантнику, он ручается за него и распространяет информацию об их надёжности и ценности. Затем он может «потратить» часть или всю свою Славу на укрепление репутации протеже в зависимости от того, сколько усилий он прилагает. За каждую степень Славы, которой он жертвует (так же, как в случае Милости и благ), протеже получают либо один переброс любой проверки Общительности один раз за сессию при общении с товарищами боевого брата, либо +10 ко всем проверкам Общительности. Конкретный эффект выбирается боевым братом в момент оказания поддержки, и должен быть тем или иным (т.е. или перебросом, либо бонусом). На время поддержки собственная Слава боевого брата соответственно уменьшается (на значение, которое он потратил), что отображает как время, потраченное для протеже, так и тот факт, что его товарищи будут рассматривать любую оказанную протеже услугу как фактически оказанную боевому брату. Последствия поддержки длятся до тех пор, пока боевой брат решает их предоставить. Однако они должны действовать в течение, по крайней мере, одной операции (даже если боевой брат решит отказаться от поддержки после начала операции потребуется время, чтобы его собственная благосклонность восстановилась). Как только эффекты закончатся, боевой брат восстановит утраченную Славу и сможет снова использовать её в полной мере, как обычно. Обратите внимание, что игроки не могут использовать Силу и поддержку друг на друга, их связь через ликвидационную команду делает их слишком тесно связанными.



ПОЧЕСТИ

"Боевой брат носит почести на фроне; каждая выбоинка от болт-снаряда, каждая обожжённая пламенем керамитовая пластина, каждая плоскость, испещренная зубьями цепного меча, — ветный знак чести, столь же важный, как символ ордена, который он носит на плече".

— ветеран-сержант Палиан, 7-я рота Имперских Кулаков

Адептус Астартес — одно из старейших учреждений Империи; орден воинов, которые тысячелетиями воплощают в жизнь учения Императора и его примарха. Эти священные традиции, заложенные в Кодексе Астартес, направили Адептус Астартес и превратили их в грозную боевую машину, которой мало равных в галактике. Эти же традиции формируют жизнь отдельных боевых братьев, отмечая подробной системой званий и наград их путь от претендента, до ветерана тысячи войн. Наиболее почитаемой является система почестей, в которой подробно описываются медали и знаки, которые боевой брат может заработать верной службой, преданным умом и мужеством в бою, а затем с гордостью носить. Каждая из почестей принимает форму символа или знака, нанесённого на броню или оружие космодесантника, и отображает подвиг и признание его орденом и Адептус Астартес. Таким образом, почести являются важными достижениями для ПИ, ибо они представляют собой рост уважения в Адептус Астартес и Карауле Смерти.

ЧТО ТАКОЕ ПОЧЕСТИ?

Почеть — это медаль, знак или звание, означающее, что боевой брат либо совершал нечто очень важное, либо получил специальное звание в Адептус Астартес. В отличие от талантов, особенностей, деяний или отличий, почести не оплачиваются очками опыта (и не получают во время создания персонажа) и не может быть выбрана игроком из-за наличия в таблице улучшений. Также почести не дают игромеханических преимуществ, как талант, особенность, деяние или отличие, которые могут быть оцифрованы как бонус к броску, особенное действие или какого-либо аналогичного эффекта, который улучшает способности ПИ при совершении проверок или участия в бою. Почести — это скорее элемент ролевого отыгрыша или метагейма, такой как ранг, являющийся вехой для игрока и наградой за особенный поступок персонажа, выходящий за рамки обычной награды очками опыта или бонусной Славы. Почести также играют очень важную роль как показатель статуса персонажа как в родном ордено, Карауле Смерти, так и в Адептус Астартес в целом. Лучше чем боевое мастерство или исключительное умение, почеть выделяет боевого брата среди товарищей и всех прочих, достойного уважения за служение Императору.

ПРИСУЖДЕНИЕ ПОЧЕСТЕЙ

Почести присуждаются только МИ, и только тогда, когда боевой брат доказал, что действительно их заслуживает. В отличие от отличий, почести — это не результат удачи, предназначения и успеха вопреки всему. У каждой почести есть крайне специфические требования, которым должен соответствовать боевой брат, прежде чем будет рассматриваться как кандидат на её получение. Даже в этом



случае нет никакой гарантии, что он получит желаемое, ибо почести выдаёт исключительно магистр ордена (т.е. МИ), и только после рассмотрения и согласия собратьев. Некоторые почести также ограничены определенными специальностями или орденами, а потому никогда не могут быть получены определёнными боевыми братьями. Важно, чтобы МИ помнил, что почести являются редкими и священными наградами, которые должны вручаться только тем, кто действительно их заслуживает. Таким образом, игроки должны осознавать их ценность и увидят их такими, какими они должны быть: высшие награды, которые только могут получить адептус астартес.

Требования каждой почести, а также рекомендации МИ о том, когда и как её присуждать, можно найти в описаниях конкретных почестях.

ПРАВО ПОЧЕСТИ

Право носить почеть — это не то, к чему следует относиться легкомысленно, и точно так же, как каждый комплект силовой брони уникален, так же уникальна и каждая почеть. Ценность почести такова, что она мгновенно выделяет того, кто ее носит и обеспечивает уважение боевых братьев. Как другие символы демонстрируют место боевого брата в ордено, так его почести действуют как символ важности и положения в иерархии Адептус Астартес. Разумеется, из-за священной роли носителя почестей в рядах Адептус Астартес, наказание за их ношение без разрешения (даже по ошибке) является суровым, поскольку это равносильно лишению почитаемого ветерана его имени и славы. Хотя такие случаи

практически неслыханны (более того, большая часть боевых братьев даже не подумает так поступить), это может быть проблемой, когда в редчайших случаях космодесантнику приходится надевать чужую броню. В таких случаях боевой брат должен действовать с великим тщанием, молиться примархам, Императору и воинственному духу брони, которую он собирается надеть, чтобы они не оскорбились на такое святотатство. В идеале ему желательно найти капеллана, который даст ему специальное разрешение.

ПРЕИМУЩЕСТВА ОБЛАДАНИЯ ПОЧЕСТЬЮ

В отличие от талантов и особенностей почести не дают игроку отдельного или специфического бонуса, а также не изменяют броски и не улучшают характеристики. Реальная выгода от обладания почестью – это ролевой отыгрыш, она применима к рагну и месту боевого брата в родном ордене и Карауле Смерти. Само собой, это, может иметь некоторые преимущества, такие как доступ к специальному снаряжению или лучшие отношения с братьями. Однако, эффекты почести полностью находятся на усмотрении МИ и тем, как окружающие реагирует на ПИ. Иногда эта выгода может быть небольшой, например, вроде поклонов при приближении боевого брата, но временами она весьма значительна и может включать в себя такие вещи, как более ответственное отношение (или контроль) к операциям, внимание влиятельных фигур Инквизиции или особые приказы и задачи, с шансом на дальнейшую славу.

Возможно, влияние почести не менее важно, чем её положение как символа заслуг. Получение вашим персонажем почести в ходе игры может быть столь же захватывающим, как повышение ранга или завершение операции, она представляет собой осязаемую награду за время игрока. Собираание почестей также может обеспечить игрокам постоянную цель и сконцентрировать их энтузиазм на своих персонажах, когда они работают над тем, чтобы выделить своих боевых братьев в глазах Караула Смерти и Адептус Астартес.

ПРОФИЛИ ПОЧЕСТЕЙ

Каждая из описанных ниже почестей использует следующий профиль:

Название: Название почести, её предназначение и базовые принципы для МИ относительно того, когда и как её присуждать, а также какие подвиги для этого должен совершить боевой брат.

Описание: Визуальное описание почести; как она выглядит, где её обычно носят и как она сконструирована.

Преимущества: Игромеханические и ролевые выгоды обладания почестью и то, как она повлияет на положение боевого брата среди товарищей.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ПОЧЕСТЕЙ

Почести – это священные знаки триумфа и достижений космического десантника, поэтому они всегда присуждаются за какое-то великое дело. Почести также, как правило, освящены вековыми традициями, положениями Кодекса Астартес, и представляют собой основу структуры ордена, его системы рангов и командования. Однако, учитывая это, МИ может создать свои собственные почести, учитывая при этом количество и разнообразие орденов Адептус Астартес. Прежде чем создавать новую почесть, МИ должен решить, соответствует ли она ситуации, помня, что для оцифровки особых достижений существуют Отличия (см. стр. 87). Если МИ считает, что заслуженную награду лучше всего отображает именно почесть, он должен также подумать о том, как она вписывается в структуру Адептус Астартес, даже если почесть используется только одним орденом, она должна быть важной и нести в себе вес истории, ведь именно это наиболее важно для почести. Почести также являются чисто ролевыми наградами и не дают никаких правил, бонусов или других подобных преимуществ, поэтому МИ должен решить, как почесть повлияет на боевого брата в его повседневной жизни.

ПОЧЕСТИ КОДЕКСА АСТАРТЕС

Кодекс Астартес является священным текстом для многих орденов космодесанта, и со времени его написания Робаутом Жиллиманом, примархом Ультрадесантников, он послужил основой для организации и структуры большей части Адептус Астартес. В разделе касающегося цепочки командования и организации ордена, в нём также рассматриваются почести: знаки отличия и заслуг в ордене, которыми отмечают боевых братьев за подвиги. Почести, включённые в этот раздел, являются наиболее распространёнными в Кодексе Астартес и используются большинством орденов космодесанта и, как следствие, Караулом Смерти.

ЗНАК АКВИЛЫ

Эта почесть характерна для Ахилового крестового похода и обычно вручается боевому брату могущественным военачальником (обычно генералом Имперской гвардии или адмиралом Имперского флота) или другим важным лицом, таким как имперский губернатор, в знак его преданности Императору и Империи. Это знак благосклонности и уважения к боевому брату не-состоящих в Адептус Астартес, и его ношение обычно указывает на то, что Имперская гвардия, Имперский флот или даже лорд-милитант официально поблагодарил космодесантника за великий поступок или деяние.

ОПИСАНИЕ

Аквила является универсальным символом Империи и больше, чем что-либо другое, олицетворяет власть Императора. Чаще всего она изготавливается в виде



двуглавого орла с распростёртыми крыльями и головами, смотрящими в разные стороны. Только одна из голов изображена с глазом, она отображает ту, которая смотрит в Материум, а другая — в Имматериум. Боевые братья обычно носят знаки Аквилы в виде подвесок, свисающих с поясов или на цепочках на шее, и её не следует путать с Импералисом (см. Ниже), очень похожей наградой с разными значениями.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Ношение знака Аквилы отмечает боевого брата как союзника сановника или организации, и может дать уважение и благосклонность при работе с этой персоной или организацией. Она также сокращает разрыв между боевым братом и остальным человечеством. Знающие смысл этой почести смогут познать боевого брата как кого-то, с кем они могут поговорить или кому можно доверять, как правило, более доступного, чем основная масса адептус астартес. Наконец, те, кто удостоен этой почести, часто будут выбраны родным орденом или коллегами для операций, связанных с персонажем или организацией, которые наградили знаком Аквилы, поскольку такая почести доказывает умение персонажа общаться с такими людьми и понимание бесчисленных масс человечества.

СИМВОЛ КАМПАНИИ

Этой почести удостоиваются только те, кто прошёл некую кампанию с определенной армейской группой или ротой космического десанта. Как правило, это означает годы службы и постоянные сражения до тех пор, пока армия не одержит победу или не достигнет своих целей (например, отвоеует звёздную систему или уничтожит вражеский флот). Однако в некоторых случаях её можно получить за выживание в заметной битве (например, в жестокой и кровавой осаде огромной или в дерзком планетарном штурме столицы сектора).

ОПИСАНИЕ

Почеть может принимать различные формы, но обычно представляет собой некоторую вариацию символа командующего или лидера армии (обычно черепа, мечи, ружья или орлы самого разнообразного вида). В качестве альтернативы, она может быть посвящена определённой битве, и нести изображение силуэта знаменитого линкора или флага города или мира. Какую бы форму она ни принимала, символ кампании обычно носят на поножах силовой брони, над ботинком, но ниже коленного сустава.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Ношение символа кампании немедленно идентифицирует боевого брата как ветерана знаменитого сражения и создаёт хорошие отношения между ним и другими участниками этой кампании, будь то космодесантники или члены других имперских сил. Символы кампании также иногда используются в качестве знака старшинства в нынешней роте (будь то родной орден, штурмовой отряд или ликвидационная команда) и могут использоваться в случаях, когда взять лидерство должен наиболее опытный из собравшихся боевых братьев. Кроме того, почеть может оказаться важна, если боевой брат оказывается в ситуации, когда символ кампании отмечает его как эксперта по специфическим боевым действиям (т.е. опытность в

противостоянии определённом врагу или определённом виде войны) и может привести к тому, что командир назначит его для выполнения специальных обязанностей или консультаций.

КРУКС ТЕРМИНАТУС

Крукс терминатус или почеть терминатора, как её еще называют, является одной из самых известных почестей, которые можно найти в Кодексе Астартес. Она присуждается только тем, кто доказал своё боевое мастерство и зарекомендовал себя уважаемым и опытным ветераном. Во многих орденах эту почеть дарует только магистр, зачастую по рекомендации другого обладателя крукс терминатус. В некоторых орденах получение крукс терминатус сопровождается ритуалами очищения, молитвами и медитациями, детали которых сильно варьируются от ордена к ордену. Знак крукс терминатус (более подробно описанный ниже) несёт в себе крошечный фрагмент доспехов Императора, носимый Им во время кульминационной битвы с архипредателем Гором более 10 000 лет назад. Меньшие изображения креста на обычной силовой броне часто носят заслуженные ветераны. Эти маленькие значки (обычно из кости или металла) часто подвешиваются на верхушках баннеров, оружии и поясах. С точки зрения игры, МИ должен приберечь эту почеть для самых опытных и уважаемых персонажей (т.е. 4-го ранга и со Славой 40+), если только они не проявят себя перед магистром и совершат величайшее из деяний.

ОПИСАНИЕ

Эта почеть чаще всего изготавливается в виде черепа, насаженного на крестообразную основу из красного железа или кости. Сержанты-терминаторы часто добавляют скрещенные кости за черепом, в то время как молнии за черепом обычны для штурмовых терминаторов, несущих в бой молниевые когти и громовые молоты со штурмовыми щитами. Сильно различается форма и размер черепа, а также угол пересечения молний или костей, а также их масштаб по сравнению с формой крестовины. Крукс терминатус почти всегда носят на левом наплечнике, хотя его также можно носить на наколеннике (хотя обычно это делается только в сочетании с наплечником). Легенда гласит, что первый из когда-либо созданных Крукс терминатус содержал в себе крошечный фрагмент доспехов самого Императора. Независимо от того, правда это или нет, но из-за их предполагаемой связи с Повелителем Империи древние доспехи с Крукс терминатус считаются ещё более редкими и ценными для ордена.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Только боевые братья, получившие Крукс терминатус, получают специальную подготовку для ношения терминаторской брони, доказав, что они достойны носить эти редкие и мощные доспехи. Ветеранам, которые несут крест, часто оказывают большое уважение другие члены родного ордена, во многих орденах получение Крукс терминатус означает перевод в 1-ю роту ордена. Эта почеть



часто является первым шагом на пути к командованию адептус астартес.

ИМПЕРСКИЙ ЛАВР

Космодесантник, проявивший великую доблесть, награждается Имперским лавром — знаком мастерства, верности и героизма. Заслужить Имперский лавр — значит совершить какое-то великое деяние, приведшее к победе Империи, а потому награждение часто сопровождается сложной церемонией, хотя детали варьируются от ордена к ордену. Кодекс Астартес требует, чтобы знаменосцы рот должны быть проверенными воинами, а мола что свидетельствует об этом, награждает Имперским лавром. С точки зрения игромеханики, боевой брат должен заработать много Славы во время отдельной операции.

ОПИСАНИЕ

Почетство выглядит как венок из переплетенных листьев (хотя обычно изготовлен из более твердого вещества, такого как платина или золото), который носят над шлемом, как венец. Иногда Имперский лавр вырезается на шлеме боевого брата. В качестве альтернативы, он отображается на гребне наплечника или наколенника в виде черепа и венка (серый череп с зеленым, золотым или серебряным имперским лавром).

ПРЕИМУЩЕСТВА

Ношение Имперского лавра выделяет боевого брата как проверенного воина, чья храбрость и доблесть неоспоримы. Слово космодесантника, носящего лавр, высоко ценится среди адептус астартес. Такие космодесантники считаются истинными сыновьями примара и Императора, а также лучшими образцами для других членов ордена. На практике это означает, что слово носителя лавра, будет иметь большой вес, может повлиять на операцию или позволит использовать редкие активы, оружие или союзников. Тем, кто носит Имперский лавр, также воздаются особые почести. Возможно, самой славной из них является право нести в бой знамя роты, задача, предназначенная только для тех, кто проявил доблесть и храбрость. Такие люди также обычно входят в почетный караул или пользуются вниманием своих капитанов и командиров, которые обращаются к ним за советом и мудростью.

ИМПЕРИАЛИС

Импералис — древний символ, происхождение которого восходит ко временам ереси Гора, когда он впервые был использован орденами лояльный космодесантников в качестве символа кампании, обозначающего их неизменную преданность Императору. С тех пор он стал символом абсолютной преданности боевого брата ордену и Императору, хотя обычно его носят только те, кто поклялся и выполнил многочисленные



клятвы Повелителю Человечества. Более того, магистры орденов также обычно признают право боевого брата нести Импералис только в том случае, если он преодолел какую-либо форму искушения и прошел проверку на верность, пережив нечто ужасное с непоколебимой верой.

ОПИСАНИЕ

Почетство может быть воплощена несколькими способами. Обычно она выглядит крылатый череп или пара соединенных крыльев, распростертых, будто в полете. Обычно Импералис носят на нагрудной пластине, хотя в некоторых случаях он может появляться на знаменах или болтерах, впрочем, такой способ встречается редко, поскольку в глазах большинства боевых братьев является недостаточным сообщением окружающим о преданности носителя. Импералис, особенно являющийся частью нагрудной пластины, зачастую изготавливается из драгоценного металла или какого-либо другого редкого вещества, инкрустированного в поверхность брони.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Носитель Импералиса доказал исключительную преданность ордену и боевым братьям, так что их голос ценен в вопросах важности и доверия. Когда речь заходит о разрушительном влиянии Хаоса или ксеносов даже адептус астартес не застрахованы от скверны. Из-за этого боевые братья с этой почетью часто выбираются для охоты на специфических врагов (таких как могущественные колдуны Хаоса или ведьмы-ксеносы, которые могут подчинить волю даже космического десантника). Даже когда вероятность контроля ничтожна, многие командиры Адептус Астартес выбирают таких людей, поскольку полностью уверены, что они выполнят свой долг без вопросов и колебаний. Некоторые из наиболее зловещих врагов Империи также признают ценность Импералиса, ибо искаженные ксено-влияниями или варпом наслаждаются попытками сломить таких людей.

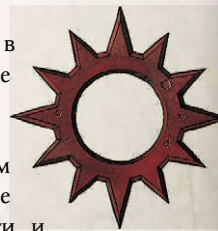
ЖЕЛЕЗНЫЙ НИМБ

Эта почетство является знаком ранга в Адептус Астартес и в большинстве орденов присуждается только капитанам космического десанта и выше. Он присваивается магистром ордена тем боевым братьям, которые доказали свои лидерские способности и определенную степень инициативы и хитрости.

Как и во всем, что связано с Адептус Астартес, те, кто достоин Железного нимба, должны быть исключительно хорошими воинами, ибо хотя занимать должность в Ордене и большая честь, но sinecурой она не будет никогда (как случается в других армиях Империи). С точки зрения игромеханики, МИ должен награждать Железным нимбом только ПИ, который успешно выполнил по крайней мере одну операцию в качестве командира отряда (в идеале успешно завершив все первичные и второстепенные задачи) и выбрал продвинутую специальность Капитан Караула. В качестве ориентира, персонаж также должен быть как минимум 4-го ранга или выше.

ОПИСАНИЕ

Железный нимб выглядит как шипастый круг или полукруг



из серого железа, который закрепляется либо на шлеме, либо на левом наплечнике. Иногда он более сложный и принимает форму настоящего нимба, поднимающегося над шлемом боевого брата, и соединенного либо с воротником, либо с рюкзаком. В редких случаях Железный нимб также будет инкрустирован литаниями о подвигах боевого брата или именами героев ордена.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Будучи символом ранга Железный нимб предоставляет боевым братьям привилегии и обязанности командования на поле боя. Ему предстоит вести боевых братьев и принимать тактические решения, разве что командование примет более высокопоставленный член Адептус Астартес. Однако, как и всякая формальная власть, статус позволяет командовать только в родном ордена. Это означает, что, пока боевой брат остаётся в Карауле Смерти, его звание будет по большей части почётным, хотя другие космодесантники и имперские солдаты, знакомые с Адептус Астартес, обычно реагируют на него и уважают решения носителя. Звание также может играть повлиять на решения его командиров, поскольку боевой брат с Железным нимбом является проверенным лидером и ценным активом, к которому можно обратиться в определённых ситуациях.

Стоит отметить, что эта почесть позволяет космодесантнику автоматически получить защитное снаряжение с тем же названием (Железный нимб) без каких-либо затрат.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕРЕП

Как и Железный нимб, Железный череп является знаком ранга, но обозначающим должность сержанта. Сержанты являются жизненно важной частью Кодекса Астартес и гораздо более важны для структуры роты космодесанта, недели их тѣзки в Имперской гвардии и для других имперских боевых организаций. В то время как командиром отряда может быть любой боевой брат, обладающий лидерскими качествами, и обычно его доверяют командиру от четырех до девяти других боевых братьев, роль сержанта иная. От него часто требуется вести за собой значительно больше людей. Сержанты также представляют собой связующее звено между рядовыми адептус астартес и руководством ордена, часто интерпретируя приказы командования и исполняя их на передовой. Чтобы заслужить эту почесть, боевой брат должен проявить образцовые лидерские и командирские способности. С точки зрения игромеханики, МИ, как правило, должен присуждать эту почесть только тем, кто заслужил хотя бы одну другую почесть, или был командиром ликвидационной команды по крайней мере, в двух успешных операциях. Также рекомендуется, чтобы боевой брат был как минимум 4 ранга.



ОПИСАНИЕ

Почесть выглядит как серый или ржаво-красный череп, иногда стилизованный, который закрепляется либо на шлеме, либо на левом наплечнике (а иногда и на то и другое сразу). Также не является чем-то неслыханным для сержантов иметь собственные запечные знамена с изображением Железного черепа в дополнение к другим почестям и символам ордена или роты.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Ранг, даруемый Железным черепом, как и Железным нимбом, в основном ограничен родным орденом боевого брата и не имеет аналогичного веса в Карауле Смерти. Однако сержанты космодесанта являются весьма уважаемыми людьми, где бы они ни путешествовали, а их совет часто важен для командиров. Даже те, кто не входит в структуру Адептус Астартес, могут признавать авторитет сержанта, хотя безусловно, в таких организациях, как Имперская гвардия или Имперский флот, звание является более признанным (вполне возможно, потому, что те, кто не входит в ордена, редко вступают в контакт с боевыми братьями более высокого ранга). Однако с уважением приходит большая ответственность. Ожидается, что лидеры и командиры адептус астартес будут руководить с передовой, бросаясь в бой в качестве примера для своих людей и напоминая о неослабевающем мужестве адептус астартес.

МАШИНА ОПУС

Эта почесть присуждается технодесантникам, ибо она чтит многотысячелетнее соглашение между техножрецами Марса и Адептус Астартес, которое предоставляет орденам обученных и квалифицированных технодесантников для своих кампаний и подразделений.



Чтобы считаться достойным этой почести, боевой брат должен сначала отправиться на Марс и быть посвященным в тайны Бога-Машины, изучить пути Адептус Механикус и принять обеты Омниссии. Машина Опус может быть ещё более украшен, если технодесантник каким-то образом отличился в Культа машины и доказал глубокое уважение и понимание древних технологических секретов человечества. Примером этого может быть восстановление или активация какого-либо археотека или иное продвижение интересов техножрецов.

ОПИСАНИЕ

Машина Опус выглядит как смесь черепа и шестеренки Адептус Механикус, обычно наполовину черный, наполовину белый. Этот символ обычно носят либо на наплечнике, либо на нагрудной пластине, хотя он также может появиться на оружии или рюкзаке. Символ также иногда украшается для обозначения ранга или положения в рядах технодесантников и может включать в себя такие вещи, как скрещенные силовые топоры (на фоне которых изображается череп-шестерня) или добавление кибернетических улучшений к черепу, таких как бионический глаз или черепной имплантат.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Главное преимущество этой почести в том, что она отмечает боевого брата как союзника Адептус Механикус и дает ему права в рамках Культа Бога-Машины, обычно зарезервированные для техножреца. Главным из них является право на свободный проход через Железное Кольцо в великие кузницы Марса, место, закрытое для

большей части галактики. Это очень особая привилегия, возможно, лучше всего отражает силу связей между технодесантником и Адептус Механикус, а также тот факт, что маги считают тех, кто носит Махина Опус, братьями в Омниссии, во многом так же, как боевые братья доверяют и чтят тех, кто входит в их собственный орден. Так что боевой брат, удостоенный этой почести, всегда будет пользоваться уважением и помощью Культа Машины, и с ним будут обращаться как с одним из своих. Во всех смыслах и целях технодесантник, на доспехах которого изображен Махина Опус, является техножрецом Марса и считается сыном Бога-Машины. Все технодесантники получают Махина Опус как часть обучения; так что эта почесть предназначена для отображения достижений уже рукоположенного технодесантника.

Почесть снайпера

Этой почести удостоиваются только те, кто продемонстрировал удивительную точность (как правило, пользуясь болтером) или истребляет стрельбой значительно больше врагов, чем товарищи. Это выходит за рамки обычных исключительных требований адептус астартес, ожидается что все боевые братья будут безошибочно стрелять. Чтобы даже быть удостоенным такой почести, боевой брат должен сделать почти невозможный выстрел, например, пробить броню человеческого размера врага на пределе максимальной дальности оружия, попасть в цель во время бега в полной темноте или выстрелить через закрытую дверь или непрозрачную стену. Все такие случаи регистрируются товарищами, и если боевой брат совершает достаточного много столь исключительных выстрелов, они передаются в руки командиров, которые решат, считаются ли достижения космического десантника результатом удачи или мастерства.

Описание

Почесть принимает форму золотой болтерной гильзы, на которой начертаны подвиги боевого брата и, как правило, череп. Этот талисман обычно подвешивается либо к поясу, либо к болтеру десантника, хотя иногда носится на шее. Иногда на гильза также высекается слово или имя, обозначающее мастерский выстрел или праведное убийство, совершенное боевым братом.

Преимущества

Согласно Кодексу Астартес, цель этой почести – обозначить для командира самых опытных стрелков ордена, для наилучшего их использования в бою. Для боевого брата это означает, что ему с большей готовностью доверяют редкое и специальное оружие, такое как плазменные пушки, лазерные пушки или ракетные установки, где его меткость и верный глаз могут наилучшим образом использовать эти древние устройства. На самом деле существует много уникального оружия, такого как редкие болтеры ручной работы или плазменные пистолеты, настолько ценные для ордена, что выдаются только тем, у кого есть почесть снайпера. С точки зрения игромеханики она не влияет на необходимый для реквизиции оружия уровень Славы. Однако, МИ может пожелать, чтобы оружейники взглянули поглубже и предоставили особенные экземпляры, недоступные лишённым такой почести. Другой аспект

этой почести заключается в том, что удостоенным ею, часто предоставляется привилегия поражать особые цели; особенно это касается вражеских командиров или жизненно важного вражеского оружия и транспортных средств. На самом деле, большинство операция Караула Смерти Рубежа по поиску и уничтожению высокопоставленной цели, такой как командир ксеносов, будут включать по крайней мере одного боевого брата с почестью снайпера. Наконец, продемонстрированное боевым братом мастерство также вызывает уважение адептус астартес и тех, кто понимает, что такое почесть снайпера. Боевой брат может использовать это уважение, чтобы получить влияние в военных вопросах, где его опыт может быть полезен для командиров.

Прайм хеликс

Эта почесть присуждается аптекариям и носится как символ их умений и самопожертвования во имя ордена. Она присуждается боевым братьям, которые делом доказали преданность ордену и внесли личный вклад в сохранение и защиту генетического



наследия, обычно путем возвращения геносеми павшего космодесантника. Немногое столь же важно для адептус астартес, как генное семя, ибо воплощает силу и доблесть боевого брата, а также прямую связь с примархом и самим Императором. Священный долг аптекаря – охранять геносемя и следить за тем, чтобы, извлечь геносемя из погибшего космодесантника и вернуть его ордену. Прайм хеликс может быть дополнительно украшена и сделана более нарядной, если боевой брат отличится в аптекарионе ордена.

Описание

Прайм хеликс выглядит как обрамлённая крыльями спираль, крылья часто окрашены в серый цвет, а спираль – в красный (как символ жертвы, которую боевые братья должны принести ордену и Императору). Для адептус астартес спираль является древним и могущественным символом, поскольку она символизирует священное геносемя, которое воплощает их связь с Императором и примархом через драгоценную генетическую историю. Прайм хеликс чаще всего носят на наплечнике. Однако она также может быть закреплена на ранце или нагрудной пластине. Иногда у высокопоставленного аптекаря также будет личный заплочный штандарт, в этом случае он также будет нести прайм хеликс в дополнение к любой другой символике ордена. Наконец, прайм хеликс иногда используется в качестве общего символа аптекариона и может изображаться на контролируемых им зонах или медицинском оборудовании. Однако, обратите внимание, что это происходит только в том случае, если присутствует по крайней мере один аптекарь, обычно при командовании.

Преимущества

Прайм хеликс идентифицирует боевого брата как аптекаря и обозначает его роль на поле боя. Будучи аптекарием, он имеет особый статус в ордене как хранитель

генетических знаний и может получать доступ к закрытой информации или священным местам. В некоторых орденах на апотекариев часто возлагается ответственность за проведение специальных обрядов и ритуалов, аналогично тому, как это делают капелланы ордена. Однако данные ритуалы, посвящены не столько славе Императора, сколько сложным биологическим процессам и обрядам посвящения, которые влияют на всех космических десантников, являясь ступеньками в развитии боевого брата от претендента до полноправного члена ордена. Прайм хеликс также является символом стойкости Адептус Астартес, поскольку те, кто её носит, воплощают наследие предков, а потому обычно оберегаются другими боевыми братьями. Хотя все космодесантники готовы умереть за Империум, каждый надеется, что его генное семя будет извлечено, чтобы он мог жить вечно. Все апотекарии получают прайм хеликс в ходе посвящения; эта почесть предназначена для дальнейшего дополнения и украшения символами свершений на поле битвы и в апокарионе ордена.

Печать чистоты

Печать чистоты – это знак абсолютной веры боевого брата в Императора и орден. Такие печати вручаются только капелланами ордена и только перед битвой, когда капеллан благословляет боевых братьев. Во многих орденах это торжественная церемония, сопровождаемая песнопениями в честь



примарха и Императора. Иногда награждение связано с тем, что космодесантники собираются на специальное задание или операцию, или их выживание невозможно. В отличие от других почестей, право носить печать чистоты даётся только после того, как боевой брат отправился с ней в бой и доказал своё мужество, соответствие её идеалам. Как правило, капеллан наделяет боевого брата печатью чистоты одновременно с особой епитимьей, такой как убийство определенного врага или количества врагов, или выполнение своего долга ценой собственной жизни. Если боевой брат вернётся и победой, он докажет, что достоин благословения. Считается, что он обрёл благосклонность Императора, и ему предоставляется право постоянно носить печать чистоты на доспехах, чтобы другие могли видеть его веру и преданность.

Описание

Печать чистоты принимает форму молитв или литаний, начертанных на бумаге, а затем прикрепленных к доспехам боевого брата красным или чёрным воском, сверху её обычно покрывают защитными лаками или, для большей долговечности, корпусами из электрума. Печать чистоты может быть прикреплена к любой части доспехов или оружия, хотя обычно её размещают на поножах или в верхней части наплечников. Печати чистоты также не следует путать с молитвенными листами и бумажными литаниями, которые носят Чёрные храмовники, иногда настолько обильно, что под ними не видно доспехов. Их нанесение подчиняется правилам ордена, а не положениям Кодекса Астартес.



ПРЕИМУЩЕСТВА

Каждая печать чистоты несёт различное благословение, разработанное капелланом в зависимости от его оценки чистоты боевого брата. Конкретика благословения зависит от капеллана (т.е. МИ) и выбирается, когда даётся благословение. Распространённые благословения: ни один клинок ксеноса не разорвет плоть брата; ни один враг не доживет до следующего дня оказавшись в поле зрения брата; болтер не остынет от стрельбы, или кровь на его цепном мече не высохнет. Действие этих благословений в основном заключается в том, чтобы подстегнуть боевого брата в попытке доказать свою доблесть ордену и Императору, исполнив благословение, данное стремление может даже заставить его изменить свою тактику или стать безрассудным. Боевой брат также может черпать силу из своей печати чистоты, читая её молитву и укрепляя чувство долга перед орденем и Императором. С точки зрения игромеханики, это может означать, что МИ даст ИП передышку или шанс собраться с мыслями, прежде чем предпринять ещё одно усилие. Это также может означать сопротивление какому-либо эффекту, если это нарушит благословение печати чистоты, предоставив боевому брату еще один всплеск усилий, подпитываемых нерушимым чувством чести. Наконец, тех, кто несёт печать чистоты, уважают за преданность и верность (также как носителей Импералиса).

ЧЕРЕП И ДЕВИЗ

Эта почесть используется для признания особых достижений и деяний, когда другая почесть была бы либо неуместной, либо недостаточной. Тем, кто действительно совершил великие дела, часто предоставляется эта почесть и право носить её в дополнение к любым другим почестям, которые они могли бы заслужить. Череп и девиз — это очень сложная почесть, которую тяжело заслужить, МИ должен использовать её только тогда, когда никакая другая почесть не показалась бы подходящей, и только если орден и магистр считают деяние воистину выдающимся.

ОПИСАНИЕ

Череп и девиз встречаются во многих формах, поскольку черепа постоянно используются в иконографии Адептус Астартес почесть может быть выполнена как отдельный подписанный череп, так и череп над или под свитком или книгой. Эту почесть также можно носить практически в любом месте: от наколенников или наплечников, до болтеров или штандартов. Известно, что на личных штандартах особенно часто изображается череп и девиз, поскольку из всех почестей, которые может заслужить боевой брат, она — одно из самых личных и наиболее отражающих уникальные подвиги и славу.



ПРЕИМУЩЕСТВА

Конкретные выгоды от этой почести полностью зависят от того, какое деяние, достижение или славу оно отображает. Оно может варьироваться в широких пределах от уважения и признания определённой организации, имперского адептуса или могущественной личности, до особой роли в ордене, права носить священное имя или благосклонности самого магистра ордена. При присуждении этой почести МИ должен учитывать как причину её присуждения, так и то, что именно она отображает. Затем он может определить, как она повлияет на реакцию боевых братьев, а также какие особые права может дать ПИ в родном ордене или Карауле Смерти. Носители черепа и девиза также известны своей индивидуальностью, чертой, к которой в ортодоксальных орденах относятся со смешанными чувствами, но особенно ценимой в Карауле Смерти. Те, кто видит этот символ на доспехах боевого брата, знают, что его носитель — человек инициативы и действия, ибо только те, кто обладает этими качествами, способны расширять границы Кодекса Астартес и совершать великие деяния. Почесть должна рассматриваться как вотчина МИ, которая присуждается при особых обстоятельствах, когда другие почести неуместны или не полностью описывают деяния боевого брата.

ОРДЕНОСПЕЦИФИЧЕСКИЕ ПОЧЕСТИ

Вышеописанные почести в основном содержатся в Кодексе Астартес, и тысячелетиями использовались для обозначения званий и достижений в орденах космического десанта. Однако каждый орден часто создаёт свои собственные награды, медали и значки, чтобы отличить своих боевых братьев. Это особенно верно для орденов, сильно отличающихся от стандартов Кодекса Астартес, таких как Чёрные храмовники и Космические волки, так что боевые братья могут принести в Караул Смерти собственные традиции. Например, среди Чёрных Храмовников Имперский крест крайне важен и появляется на доспехах поднявшихся выше неофита; вариации в дизайне креста, надписи и литании, также очень важны, и для наследника Сигизмунда каждое из этих незначительных изменений может иметь важное значение. МИ может свободно, чтобы создавать почести, относящиеся к ордену боевого брата, вместо или в дополнение к более «обычным» почестям. Эти особые орденские почести могут обладать совершенно любыми правилами получения и ношения, а также могут дополнительно индивидуализировать членов ликвидационной команды.



РЕКВИЗИЦИЯ

«Адептус Астартес — это окровавленное лезвие Империи, острое бритвы, которое прорезает целые ксеноцивилизации и разрушает целые системы. Однако даже самый острый клинок нуждается в крепкой стали и сильной руке.»

—магос Селаристен, “Тактика и испытания восходящего астартес”

Боевые братья не копят богатств и не заботятся о деньгах, как смертные люди. Всё вооружение предоставляется им Караулом Смерти в начале каждой операции. Однако, даже обширные хранилища Империи и арсеналы Адептус Астартес не безграничны, так что предоставляемые боевым братьям ресурсы определяются приоритетом их приказов над приказами других. Все эти аспекты известны как Реквизиция, метод, с помощью которого игроки приобретают оружие и снаряжение для своих персонажей, извлекая их из арсенала Адептус Астартес в зависимости от потребностей конкретной операции (Подробнее о назначении Реквизиции и ее использовании при приобретении оружия и снаряжения см. главу V: Арсенал в ОКП Деатнватч). Однако Реквизиция может быть использована боевыми братьями не только для получения базовых инструментов войны, но и для обретения других видов оружия и поддержки, таких как помощь других имперских формирований, дополнительная разведка или даже могущественные союзники и служители. Реквизиция может быть использована по-разному, так боевые братья могут накапливать свои ресурсы для использования во время своей операции, или МИ может наградить их специальными видами реквизиций, которые можно использовать несколько раз или которые повышают обычные ч для их Славы пределы. В этом разделе подробно описываются как эти дополнительные методы использования Реквизиции, так и то, для чего игроки могут её использовать, а также различные способы, которыми МИ может обрабатывать Реквизицию в зависимости от характера ресурсов, имеющихся в распоряжении ликвидационной команды и типа предстоящей операции.

ОПЕРАЦИИ И РЕКВИЗИЦИЯ

Реквизиция тесно связана с операциями, сложность которой и количество её задач напрямую влияют на величину Реквизиции, которая предоставляется игрокам для выбора оружия и снаряжения (см. Настройка Реквизиции, стр. 306 ОКП Деатнватч). Тем не менее, в конечном счёте МИ решает, сколько очков Реквизиции доступно ликвидационной команде, и может корректировать их по своему усмотрению, уменьшая, чтобы отразить перебои в поставках или проблемы с материально-техническим обеспечением, либо увеличивая, чтобы отразить приток материалов для имперских сил в этом секторе, или, возможно, в качестве предвестника «большого рывка». Однако, МИ не стоит увеличивать или уменьшать Реквизицию более чем на 50%, даже в самых экстремальных обстоятельствах, просто потому, что у Караул Смерти всегда найдёт ресурсы для своих братьев, хотя также учитывайте, что они должны выполнить поставленные перед ними задачи без необходимости в чрезмерной поддержке или помощи. МИ также должен помнить, что у боевых братьев всегда есть определенные предметы (такие как любимое



оружие и силовая броня), безотносительно любых перебоев со снабжением или любых других проблем, которые могут возникнуть в зоне боевых действий.

ПРЕВЫШЕНИЕ РЕКВИЗИЦИИ

Караул Смерти распределяет ресурсы между своими ликвидационными командами основываясь на бесчисленных факторах, таких как предполагаемый уровень угрозы, влияние и рекомендации Инквизиции и, самое главное, имеющиеся в их распоряжении материалы. Конечно, не все из этих факторов находятся вне контроля боевых братьев, и не все ликвидационные команды считаются равными в глазах капитанов Караула. МИ может позволить игрокам превышать предписанный уровень Реквизиции, используя репутацию и положение ПИ в Карауле Смерти, чтобы получить больше ресурсов. Каждый игрок может решить, что его боевой брат жертвует частью своей Славы (снизив ее степень на один уровень, например с Заслуженного до Уважаемого) ради дополнительных 1к10 очков Реквизиции на уровень Славы, которые нужно потратить на подготовку к данной операции. Эти очки применяются только к личному оружию и снаряжению боевого брата и не могут быть использованы для покупки имперских активов или сохранения и прибавления к Запасной Реквизиции.

Пример

Тариус, боевой брат Ника 4 ранга, получил 70 очков Реквизиции для предстоящей операции. Он решает, в данном случае количество важнее качества, а поэтому решает пожертвовать Славой. Персонаж Ника имеет 37 Славы, т.е. он Уважаемый. Однако, решив пожертвовать уровнем Славы, он становится Новичком. Глобально это никоим образом не снижает его рейтинг Славы, просто для целей этой операции он сможет запрашивать снаряжение, чьё требования к уровню Славы не превышает Новичка. Затем он получает дополнительную Реквизицию: бросает 1к10, получает 7, умножает выпавшее на свой ранг, 4, итого 28. В конце операции, он добавляет результат к стандартной Реквизиции 70, получая 98.

ЗАПАСНАЯ РЕКВИЗИЦИЯ

Не все ресурсы, которые будут предоставлены ликвидационной команде, являются простым оружием и снаряжением, некоторые отображают помощь других имперских сил, дополнительные методы высадки и эвакуации, или даже поддержку редких личностей, таких как псайкеры и опытные тактики. Некоторые ресурсы даже более абстрактны, нежели указанные, и могут включать в себя, например, полномочия Инквизиции, орбитальную разведку или тайные знания, относящиеся к операции. Ликвидационная команда может даже не знать заранее (или во время подготовки к операции ресурс может быть недоступен), что им потребуется. В этих случаях МИ может разрешить игрокам зарезервировать некоторое количество очков Реквизиции для использования в ходе операции, а не тратить их заранее. Этот вид Реквизиции известен как Запасная Реквизиция и состоит из общей суммы неизрасходованных очков всех членов ликвидационной команды (Запасная Реквизиция всегда представляется в виде общего значения, а не индивидуальных остатков). Этот резерв затем может быть потрачен на имперские активы (см. ниже) в ходе операции. Запасная Реквизиция, не израсходованная до завершения операции, теряется.

Пример

Дэмиен, Ник и Эндрю отправляют персонажей на операцию. Каждый из них получает 60 очков Реквизиции, которые тратят на приобретение дополнительного оружия и снаряжения. После этого у Дэмиена осталось 25 очков, у Джима 15 и Эндрю 10. Затем они объединяют остатки вместе, чтобы организовать Запасную Реквизицию на 50 очков.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАПАСНОЙ РЕКВИЗИЦИИ

Запасная Реквизиция отлична от обычной ещё и тем, что она может быть восстановлена в ходе операции. Это отображает то, что Караул Смерти или имперские союзники выделяют больше ресурсов или проявляют больший интерес к операции боевых братьев, основываясь на текущих успехах. Это может сработать двумя способами:

- МИ может восстановить некоторый объём Запасной Реквизиции, когда ПИ выполняют первостепенную или второстепенную задачу. Однако так следует поступать только в том случае, если выполнение этой задачи будет выгодно Империи, причём немедленно (например, взрыв шлюза или зачистка зоны высадки, упрощающее высадку войск). В качестве руководства, каждая первостепенная задача должна

восстановить 2к10+10 Реквизиции, в то время как каждая второстепенная цель – 1к10+5. Только МИ решает, стоит ли исполнение задачи восстановления Реквизиции.

- Ликвидационная команда может «обналичить» Очки ликвидации, чтобы восстановить часть Запасной Реквизиции, отражая изменение приоритетов или переключение внимания боевых братьев с одной цели на другую и использование любых имперских активов региона. Так можно использовать только Очки ликвидации незавершённых задач, что уменьшает любые усилия, уже приложенные для исполнения задачи. Игрок восстановит 1 очко Реквизиции за каждые 2 очка ликвидации, поэтому, если игроки решат потратить 50 очков ликвидации незавершённой задачи, они восстановят 25 очков Запасной Реквизиции.

В обоих случаях Реквизиция, восстановленная таким образом, не может превысить свой изначальный уровень (определённый на начало операции), кроме того, вся Запасная Реквизиция все равно будет потеряна по завершении операции.

РЕКВИЗИЦИЯ И ВЛИЯНИЕ

Будучи мерой ресурсов, Реквизиция может быть использована для приобретения благосклонности или влияния на НИП и союзных организаций. По сути, игроки используют своих подчинённых или ресурсы, чтобы подкупать, угрожать и в целом влиять на действия НИП. Игроки могут потратить Реквизицию (или Запасную Реквизицию), используя правила для Славы и влияния (см. стр. 204). Реквизиция не влияет на Шок и трепет (поскольку это отображение личной репутации боевого брата), но может быть использована на Милости и блага, или Силу и поддержку. В обоих этих случаях каждые полных 20 очков Реквизиции считаются степенью Славы для целей определения их эффекта. Преимущества, полученные от использования Реквизиции таким образом, распространяются на всю ликвидационную команду, а не только боевого брата, тратящего очки.

Пример

Эндрю хочет использовать часть своей Реквизиции, чтобы повлиять на капитана Имперского флота и использовать его помощь для выполнения одной из задач своей операции. Выбирая Милости и блага, Эндрю тратит 40 очков Реквизиции на влияние, что считается эквивалентом траты двух степеней Славы. Затем он получает 2к10+10 очков ликвидации, которые применяются к одной из задач операции.



ИМПЕРСКИЕ АКТИВЫ

"Ты требуешь? ТЫ ТРЕБУЕШЬ! Мои тактики сообщили, что в твоём распоряжении всего двенадцать дивизий призывников, пять батальонов тяжёлой пехоты и танковый полк, в то время как у меня семь прославленных линейных кораблей, столько пехотных и бронетанковых полков Имперской гвардии, сколько я пожелаю призвать. И, конечно, божественный мандат САМОГО БОГА-ИМПЕРАТОРА!"

— адмирал Алексрус Кил открывает дипломатические отношения с миром Холасти

Несмотря на то, что ликвидационная команда Караула Смерти обучена действовать автономно, часто сражаясь в глубоком тылу врага или без поддержки союзников, она, вне всякого сомнения, является частью невообразимой паутины военных организаций, собранных воедино под знаменем Императора. Это означает, что, когда им это потребуется, боевые братья могут призвать на помощь неисчислимые полки пехоты, могучие боевые машины или смертоносных специалистов. Эти дополнительные ресурсы и специальные союзники совокупно известны как имперские активы и могут (если доступны и достойны внимания ликвидационной команды) быть призваны для оказания помощи ПИ в борьбе с врагами человечества. Активы могут быть реквизированы почти так же, как обычное оружие и снаряжение. Однако, они приносят пользу всей ликвидационной команде, а не только реквизировавшему их боевому брату, поэтому обычно игрокам рекомендуется

Таблица 5-3: Активы Имперского флота

Актив	Цена Реквизиции	Слава
Шаттл Аквила	10	—
Ближняя воздушная поддержка	20	Уважаемый
Высотная бомбардировка	30	Уважаемый
Выстрел лэнса	80	Заслуженный
Тактик Флота	20	Заслуженный
Орбитальная высадка/эвакуация	15	—
Орбитальное наблюдение	15	—
Торпедный удар	50	Заслуженный
Быстрое пустотное перемещение	50	Заслуженный
Сеть вокс-передачи	15	—

выбирать их последними (после личного снаряжения) из оставшихся очков группы. Большинство активов можно выбрать либо с помощью обычной Реквизиции (во время подготовки к операции), либо с помощью Запасной (в ходе операции). Те, которые не могут быть получены с помощью Запасной Реквизиции, отмечены отдельно.

АКТИВЫ ИМПЕРСКОГО ФЛОТА

Безусловно, большая часть Империи состоит из огромных пространств между его мирами, беззаконного пространства космоса, где свет Бога-Императора может казаться слабым и очень далёким. Эти регионы являются владением Имперского флота, состоящего из тысяч боевых кораблей и защищающего границы Империи, а также тьму между его мирами. Ликвидационная команда может призвать Имперский флот для транспортировки на поверхность планеты и обратно, авиационной поддержки или даже орбитальной бомбардировки. Игроки могут использовать таблицу 5-3: Активы Имперского флота, выбирая его активы в зависимости от доступной Реквизиции и уровня Славы.

ШАТТЛ АКВИЛА

Боевые братья могут запросить услуги космического шаттла Аквила, способного достигать зависших на орбите кораблей. Несмотря на то, что Аквила не вооружена, она может перебросить ликвидационную команду из одной точки на поверхность планеты до другой или даже между космическими кораблями. Однако она непригодна для длительных путешествий через пустоту и не выдержит серьёзного обстрела, поскольку бронирование откровенно слабое, а запаса топлива обычно хватает только на один орбитальный перелёт (хотя ликвидационная команда может использовать её для нескольких полётов в пределах одной планеты). Пилоты Авилы не слишком то любят оказываться в гуще боя, что вполне понятно, учитывая, что шаттл не является боевой машиной, и постараются воздерживаться от посадки под сильным огнём.



БЛИЖНЯЯ ВОЗДУШНАЯ ПОДДЕРЖКА

Для поддержки наземных операций Имперский флот использует множество атмосферных самолётов, от истребителей завоевания превосходства в воздухе, до тяжёлых бомбардировщиков. С помощью этого актива ликвидационная команда право один раз во время операции вызвать истребители Гром. Звено из 1к5 +1 машин прилетит через 1к10 раундов после вызова (если только ПИ не скоординировали атаку заранее). Ликвидационная команда может использовать этот актив двумя способами:

Воздушный бой: Истребители атакуют авиацию противника, отвлекая её от боевых братьев (или их цели!) или уничтожая полностью.

МИ должен совершить одну проверку Дальнего Боя с ДБ 40 (и бонусом +10 за каждый Гром после первого, т.е. звено из двух машин даст +10). Количество степеней успеха этой проверки не может превысить количество Громов в звене. Успех устраняет вражеские машины в количестве, равном количеству степеней успеха.

Каждая степень провала указывает на то, что был сбит один Гром. В любом случае вмешательство Громов должно успешно отвлечь вражеский самолёт от действий ликвидационной команды (как минимум, вражескому самолёту потребуется вернуться на базу для дозаправки и перевооружения).

Обстрел: Истребители атакуют вражеское подразделение или опорный пункт. МИ должен совершить одну проверку Дальнего Боя с ДБ 40 (и бонусом +10 за каждый Гром после первого, т.е. звено из двух машин даст +10). Количество степеней успеха этой проверки не может превысить количество Громов в звене. Результаты этого броска затем применяются в качестве результатов броска атаки (без каких-либо других бонусов) одним из следующих орудий:

Автопушка: 300 м.; О/2/5; 4к10+5 У; Бронейность 4

Лазерная пушка: 300 м.; О/—/—; 5к10+10 Э; Бронейность 10

(По усмотрению МИ, Громы могут вести огонь из обоих орудий)

ВЫСОТНАЯ БОМБАРДИРОВКА

Для менее точного, но более разрушительного воздушного удара боевые братья могут вызвать бомбардировщик Мародёр. Это позволяет ликвидационной команде зачистить площадь диаметром около 5 километров (примерно, учитывая сомнительную точность бомбардировки), сравнить с землёй сооружения и уничтожить цели на открытой местности. Поскольку то, заденет ли бомбардировка одну конкретную цель зависит, по большому счёту, от удачи, это определяет МИ. Однако, как правило, все невоенные строения либо разрушаются, либо сильно повреждаются, а любой персонаж, оказавшийся в зоне бомбардировки без укрытия, получит 6к10 очков Энергетического урона. Уникальные враги и заслуживающие внимания НИП должны не сильно страдать от такого рода атаки, неким образом избежав самых разрушительных её последствий. Прилёт бомбардировщика должен занять не менее часа, но конкретика остаётся на усмотрение МИ.



ВЫСТРЕЛ ЛЭНСА

Ликвидационная команда уничтожения может запросить корабль Имперского флота о выстреле лэнсом. Орбитальные удары такого рода чудовищно неточны, но также и чудовищно разрушительны. Преимущество удара с орбиты также заключается в том, что в отличие от любого вида воздушной от него практически невозможно защититься. Когда ликвидационная команда решает использовать этот актив, ПИ должны выбрать точку (которую они не обязаны видеть), а затем передать её координаты на крейсер. Персонаж, передающий координаты, совершает **серьёзную (+0) проверку Дальнего Боя**. Он получает бонус +10, если может видеть целевую точку и имеет доступ к ауспику, очкам авточувств или другому боевому снаряжению, которое помогает точнее определять координаты (на усмотрение МИ). Если проверка пройдена, лэнс поразит цель с точностью до 1 километра (по стандартам Флота — в яблочко). Если проверка провалена, выстрел лэнса промазывает на [количество степеней провала] километров в случайном направлении (используйте диаграмму смещения, стр. 280 ОКП *Deathwatch*). Всё, что находится в радиусе 500 метров от точки попадания лэнса, полностью испаряется. Всё, что находится на расстоянии до 1 километра от точки попадания, получает ужасные раны (5к10+10 Э урона; Бронейность 10). Конкретика остаётся на усмотрение МИ, хорошо защищённые или глубоко закопанные объекты могут уцелеть.

ИМПЕРСКИЕ АКТИВЫ, СЛОЖНОСТЬ, УМЕНИЯ И ВЫ

Многие из имперских активов требуют проверок различной сложности и (иногда) имеют значение Дальнего Боя, отображающие способность различных активов выполнять свои задачи. Всё это является всего лишь средними значениями для обычных обстоятельств, так что МИ должен не стесняться корректировать сложность любой проверки или значение характеристик этих активов в зависимости от относительного мастерства или опыта самих активов, а также любых других обстоятельств, которые влияют на использование актива. Например, неопытные или плохо оснащённые силы артиллерии силы Имперской гвардии могут с трудом оказывать ближнюю артиллерийскую поддержку, из-за чего сложность требуемой проверки возрастает с серьёзной (+0), до сложной (-10). Аналогичным образом, элитная эскадрилья Имперского флота может, в целях ближней воздушной поддержки, иметь Дальний Бой 50, вместо 40.

Кроме того, МИ по своему усмотрению может потребовать проверки Обаяния, Командования или Общительности при взаимодействии с конкретными организациями или командирами, которые не склонны предлагать помощь (например, если космический волк просит помощи у тёмных ангелов). Определенные таланты, такие как Связи, Хорошая Репутация, Соперник или Враг, также могут повлиять на собеседника.

ТАКТИК ФЛОТА

Боевые братья могут запросить услуги тактического координатора Флота, который может предлагать им тактические советы с орбиты. Обычно тактические координаторы используются для руководства командирами Имперской гвардии и крупными формированиями сухопутных войск, но также их можно призвать на помощь небольшим формированиям, таким как ликвидационная команда Караула Смерти. Присутствие тактического координатора означает, что в ходе операции ПИ смогут обратиться к нему за советом по таким вопросам, как наилучшие способы выполнения задач или наиболее эффективные методы атаки определённых врагов или объектов. Координатор имеет все умения группы умений Тактика (см. стр. 109 ОКП **ДЕАТНВАТЕН**) и Интеллект 50.

ОРБИТАЛЬНАЯ ВЫСАДКА/ЭВАКУАЦИЯ

Ликвидационная команда может получить от Флота метод попадания на планету и отступления с неё, будь то тяжёлый шаттл или нечто иное. Актив позволяет ПИ начать операцию в любой точке, которую они должны выбрать (при условии, что она доступна с орбиты), а также запросить эвакуацию в любое время (хотя для эвакуации может потребоваться перемещение в безопасную зону, доступную для посадки). Скорость и точность высадки означают, что боевые братья всегда будет приземляться в пределах нескольких сотен метров от выбранной ими зоны и часто смогут обойти внешнюю защиту. В особых обстоятельствах МИ может разрешить телепортацию ликвидационной команды, открывающую для них новые возможности и позволяющую появляться даже под землей или внутри оборонительных сооружений. Телепортационные атаки не слишком точны, и МИ может поместить боевых братьев в самое необычное окружение.

ОРБИТАЛЬНОЕ НАБЛЮДЕНИЕ

Корабли на орбите могут использовать свои массивы авгуров для получения подробной информации о наземных целях. Ликвидационная команда может воспользоваться услугами Флота, чтобы получить разведанные, и обратиться к нему во время операции, чтобы узнать, что ждёт впереди. В любой момент во время операции ПИ могут использовать орбитальное наблюдение, чтобы попытаться получить информацию в реальном времени об участке поверхности планеты, который виден из космоса. Затем МИ может заставить корабль совершить **серьёзную (+0) проверку Восприятия** с Восприятием 50. Только МИ решает, какую именно информацию может собрать корабль. Как правило, каждая степень успеха должна давать дополнительную часть информации. Рекомендуется, чтобы МИ сделал эту проверку в тайне, так как авгуров вполне могут выдать неверную пророческую телеметрию и предоставить ложную информацию...

ТОРПЕДНЫЙ УДАР

В сравнении с выстрелом лэнса, удар торпедой менее разрушителен, хотя и более точен. Во всех отношениях Торпедный удар действует как Выстрел лэнса со следующими изменениями: после вызова торпеды требуется 1к5+2 раунда, чтобы достичь цели. Всё, что находится в пределах 500 метров от точки попадания, считается поражённым краг-ракетой (см. стр. 168 ОКП **ДЕАТНВАТЕН**), а все, что находится на расстоянии до 1000 метров, считается поражённым фэгр-ракетой (см. стр. 168 ОКП **ДЕАТНВАТЕН**). Единственным недостатком торпеды является то, что её можно сбить, так что МИ может дать врагам шанс, особенно если она нацелена на область с мощной орбитальной защитой.

БЫСТРОЕ ПУСТОТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В отсутствие кораблей Караула Смерти или Адептус Астартеус перевозить боевых братьев в район операции приходится Флоту. Ликвидационная команда получает контроль над внутрисистемным судном и, если может достичь орбиты, способна перемещаться между мирами и кораблями в пределах системы. В качестве альтернативы боевые братья могут использовать судно для перевозки оборудования или личного состава в зону боевых действий или из нее. Однако транспорт не является боевым судном и не может обеспечить огневую поддержку, орбитальную высадку или поддержку связи.

СЕТЬ ВОКС-ПЕРЕДАЧИ

Зависшее на орбите судно может передавать вокс-передачи на огромные, по планетарным меркам, расстояния, не ограниченные географией или мощностью портативных вокс-устройств. Серия соединенных судов способна поддерживать постоянную вокс-сеть на целой планете, позволяя тем, кто находится на земле, общаться с другими наземными подразделениями, расположенными далеко за горизонтом. Ликвидационная команда получает доступ или специальное разрешение на использование орбитальной вокс-сети. Она позволяет им мгновенно связываться с любыми имперскими подразделениями на поверхности планеты, пока до них можно добраться по орбитальной вокс-связи (обычно это означает, что они не должны быть слишком глубоко под землей или блокироваться вражеской техникой).

АКТИВЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Ни одна другая сила в пределах Империи не сравнится по численности и количеству вооружения с Имперской гвардией. Подобно могучей кувалде Императора, Гвардия олицетворяет тяжесть имперского правления и служит основной силой всех крестовых походов и кампаний против врагов Императора. Вполне вероятно, что где бы ни были развернуты боевые братья, Имперская гвардия уже будет там, и если ей потребуется грубая сила, ликвидационная команда сможет призвать Астра Милитарум для войск поддержки, танков и артиллерии. Игроки могут использовать таблицу 5-4: Активы Имперской гвардии, выбирая её активы в зависимости от доступной Реквизиции и уровня Славы.

БЛИЖНЯЯ АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Имперская гвардия славится тяжёлой артиллерией, и в большинстве имперских зон боевых действий грохот орудий является постоянным элементом симфонии боя. Боевые братья могут получить поддержку дальнбойной артиллерии Имперской гвардии, такой как ракетная установка «Смертельный удар» или мобильная артиллерийская батарея «Василиск». МИ может позволить игрокам использовать артиллерию так часто, как ему нравится (у батареи может быть ограниченное количество боеприпасов). Однако, учитывая обычную точность артиллеристов Имперской гвардии, это может быть рискованно. Персонаж, вызывающий артиллерийскую поддержку, совершает **серьёзную (+0)**

ТАБЛИЦА 5-4: АКТИВЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Актив	Цена Реквизиции	Слава
Ближняя артиллерийская поддержка	40	—
Когорта комиссаров	30	Заслуженный
Рота тяжёлого вооружения	40	—
Танковая рота Имперской гвардии	60	Заслуженный
Бронированный транспорт Имперской гвардии	30	—
Сапёры Имперской гвардии	30	Уважаемый
Разведывательная секция Имперской гвардии	20	Уважаемый
Резервная рота	15	—
Санкционированные псайкеры	20	Уважаемый
Сверхтяжёлая танковая поддержка	80	Прославленный



проверку Дальнего Боя. Он получает бонус +10, если может видеть целевую точку и имеет доступ к ауспику, очкам авточувств или другому боевому снаряжению, которое помогает точнее определять координаты (на усмотрение МИ). Если проверка пройдена, артиллерийский обстрел попадёт в цель. Если проверка провалена, залп отклоняется на [количество степеней провала x20] метров в случайном направлении (используйте диаграмму смещения, стр. 280 ОКП **Деатнватсн**). Залп действует в области диаметром 20 метров. Всё находящееся в области поражения получит 5к10 Е урона (+1 за каждую степень успеха проверки ДБ) (со свойством Опустошительное) и будет свито с ног — при проваленной проверке МИ может заставить снаряды приземлиться на расстоянии до 100 метров от цели. Кроме того, чтобы долететь до цели, снарядам потребуется 2 раунда.

КОГОРТА КОМИССАРОВ

Боевой дух и дисциплина так же важны для эффективности Имперской гвардии, как скромный лазган или вездесущая флак-броня. Полк, у которого нет должной мотивации сражаться, вообще бесполезен и часто представляет такую же опасность для союзников, как и для врагов. Чтобы решить эту проблему, Имперская гвардия использует комиссаров, офицеров, специально обученных Имперской Вере, чтобы держать в узде как рядовых, так и офицеров. Ликвидационная команда получила в своё распоряжение когорту этих политических офицеров и может использовать их для укрепления боевого духа местных войск или укрепления решимости других имперских сил. Боевые братья могут выбрать одно союзное формирование Имперской гвардии (хотя это может быть подразделение СПО или даже гражданское ополчение) и поручить Комиссариату взять его под контроль. На протяжении всей операции боевые братья получают +20 ко всем проверкам Командования при работе с подразделением, а подразделение получит +20 ко всем проверкам на сопротивление страху и шоку (см. стр. 317 ОКП **Деатнватсн**). Кроме того, один раз в ходе операции, если подразделение провалит проверку Командования или Страх, игроки могут выбрать, чтобы их комиссары казнили 1к5 членов подразделения (если подразделение является ордой, комиссары уменьшат Численность орды на 1) и перебросит проверку. Этот актив нельзя получить с помощью Запасной Реквизиции.

РОТА ТЯЖЁЛОГО ВООРУЖЕНИЯ

Имперская гвардия известна своим тяжёлым вооружением и количеством боевой мощи, которую оно может принести на поле боя. Боевые братья запросили поддержку у роты тяжёлого вооружения Имперской гвардии и могут обращаться к ним по мере необходимости. При получении этого актива игроки должны выбрать его вооружение: лазерные пушки, ракетные установки (с краг- и фраг-ракетами) или тяжёлые болтеры. Подразделение может помогать ликвидационной команде столько, сколько им потребуется (по крайней мере, до тех пор, пока не будет уничтожено или не разбежится). Однако, если оно вступит в затяжную перестрелку, МИ может создать проблему с боеприпасами и вынудить их отступить. Помните, что для того, чтобы рота была эффективной, она должна попасть

в зону боевых действий с боевыми братьями (что игроки должны организовать), а также могут попасть под удар и быть уничтоженными. Рота тяжёлого вооружения считается ордой имперских гвардейцев с Численностью 10 (см. стр. 431 ОКП **Деатнватсн**), которая определяет количество выстрелов, которые рота может сделать в каждом раунде, и количество урона, которое нужно для её уничтожения.

Вооружение роты тяжёлого вооружения:

Лазерная пушка (500 м.; О/—/—; 5к10+10 Э; Бронейность 10)

Ракетная установка (250 м.; О/—/—; Урон и Бронейность зависят от типа ракеты)

Тяжёлый болтер (200 м.;—/—/10; 2к10 В; Бронейность 5)

ТАНКОВАЯ РОТА ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Боевые братья запросили поддержку местных бронетанковых подразделений Имперской гвардии, таких как колонна танков «Леман Русс» или осадных танков «Разрушитель». Один раз в ходе операции ликвидационная команда может вызвать танки, например, для прорыва вражеских линий, уничтожения вражеской позиции или танков. Рота из 1к5+1 танков прибудет в течение часа после отправки запроса (МИ может сократить или увеличить это время в зависимости от того, насколько далеко за линией фронта находится ликвидационная команда, и, что более важно, какую местность должны пересечь машины). Затем танки вступят в бой с врагом и попытаются выполнить приказ в меру своих возможностей. После этого все уцелевшие танки отступят. Другие книги в линейках ролевых игр **Warhammer 40,000** содержат подробные игровые характеристики этих танков, которые МИ может использовать если пожелает. Однако, учитывая относительную силу, которой обладает группа танков Имперской гвардии, рекомендуется, чтобы МИ описал их успехи повествовательным образом. Например, танки могут уничтожать целые отряды противника (например, по одной орде за танк) или пробить путь через эшелонированную оборону, открывая путь ликвидационной команде.

БРОНИРОВАННЫЙ ТРАНСПОРТ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Ликвидационная команда получила контроль над бронированным транспортным средством Имперской гвардии, таком как «Химера». По стандартам космодесанта она плохо бронирована и скверно вооружена, однако, значительно увеличивает скорость передвижения по суше и обеспечивает некоторую защиту от стрелкового оружия и опасностей планеты. Наличие транспорта также может иметь множество других преимуществ, таких как возможность перевозить тяжёлое оборудование, выживших и раненых, которые в противном случае не смогли бы угнаться за боевыми братьями. Это одноместная машина с экипажем Имперской гвардии, вооружённая тяжёлым болтером в корпусе, в других отношениях (таких как скорость, броня и транспортная вместимость) она считается Носорогом (подробнее о Носороге см. стр. 181). Ликвидационная команда может использовать транспортное средство в течение всей операции (или до тех пор, пока оно не будет

уничтожено). Однако в любой момент они могут отправить машину в тыл, после чего она отступит в безопасное место на оставшуюся часть операции.

Вооружение Химеры:

- Мультилазер (250 м.;—/—/10; 3к10+3 Э; Бронейность 4)
Тяжёлый болтер (200 м.;—/—/10; 2к10 В; Бронейность 5)

САПЁРЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Иногда попадают укрепления или препятствия, которые ликвидационная команда убийц не может достаточно быстро преодолеть самостоятельно. В этих случаях Боевые братья могут вызвать сапёрную роту Имперской гвардии, чтобы прорвать оборону или расчистить путь. Один раз в ходе операции ликвидационная команда может попытаться использовать сапёров для прорыва укрепления или уничтожения препятствия поля боя (будь то естественное или искусственное). В оптимальных обстоятельствах саперам потребуется от 10 минут, до нескольких часов (на усмотрение МИ в зависимости от размера цели), чтобы установить заряды, а затем разнести цель на куски. Однако под огнём все становится гораздо сложнее, и время может быть удвоено или утроено, вдобавок ликвидационная команда должна защищать сапёров. Однако если размер или сила цели позволяют логично использовать сапёров, а у боевых братьев есть хороший план по размещению сапёров на позиции, МИ должен позволить атаке быть успешной.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ СЕКЦИЯ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Обычно, адептус астартес мало уважают так называемые разведывательные подразделения Имперской гвардии. Однако иногда они могут оказаться полезным ресурсом, особенно когда Астра Милитарум находится в зоне боевых действий гораздо дольше, чем Караул Смерти. Прежде чем ликвидационная команда приступит к операции она может обратиться за поддержкой к разведывательному подразделению Имперской гвардии, по сути, отправив небольшую группу хорошо обученных (по смертным стандартам) разведчиков для сбора информации о цели. Игроки могут выбрать одну из первоочередных или второстепенных задач, которую разведчики должны исследовать. Затем МИ бросает 1к10: при результате 1 разведчики были обнаружены и уничтожены, а враг предупрежден об интересе Империи к цели. При результате 2-8 разведчики узнают некоторые основные факты о цели, такие как количество и тип врагов в районе и любые серьёзные препятствия (например, цель находится под куполом пустого щита). При результате 9-10 в дополнение к основной информации разведчики узнают секретный факт о цели (например, её гарнизоном командует псайкер или поблизости начертан мощный круг призыва).

Обратите внимание, что этот актив можно использовать более одного раза, но каждый экземпляр применяется к другой цели. Этот актив нельзя реквизиовать с помощью Запасной Реквизиции.

РЕЗЕРВНАЯ РОТА

Любая зона боевых действий с участием Имперской гвардии, скорее всего, будет кишеть полками и дивизиями, отображающими огромное количество войск, находящихся в её распоряжении. Однако, как правило, даже при таком количестве солдат Имперская гвардия внимательно следит за каждым солдатом, и её командиры неохотно «одалживают» войска. При получении этого актива ликвидационная команда заполнила все необходимые документы в Администратуме и прошла длинной цепочкой командования Имперской гвардии, чтобы получить доступ к Резервной роте гвардейцев (численностью от 100, до 300 человек). Подразделение может помочь боевым братьям столько, сколько им потребуется (или, по крайней мере, до тех пор, пока они не будут уничтожены или не разбежаться). Помните, что для того, чтобы рота была эффективной, она должна попасть в зону боевых действий с боевыми братьями (что игроки должны организовать), а также могут попасть под удар и быть уничтоженными. Резервная рота считается ордой имперских гвардейцев с Численностью 50 (см. стр. 431 ОКП **DEATHWATCH**), которая определяет количество выстрелов, которые рота может сделать в каждом раунде, и количество урона, которое нужно для её уничтожения. По усмотрению МИ этот актив может быть объединен с активом Когорта комиссаров.

САНКЦИОНИРОВАННЫЕ ПСАЙКЕРЫ

Имперская гвардия иногда использует санкционированных псайкеров в бою, хотя обычно только под строгим наблюдением и для выполнения очень специфических задач. Однако помощь этих низкосортных псайкеров может оказаться очень полезной, особенно при обнаружении и компенсации вражеских псайкеров и ксено-ведьм. Боевые братья получили возможность использовать клику санкционированных псайкеров, которые, хотя и не имеют, по маркам Адептус Астартес, большого боевого потенциала, могут быть использованы в качестве источника информации и контрпсихической войны. Игроки могут посоветоваться с кликой на этапе подготовки операции и попросить их проконсультироваться с предзнаменованиями по поводу одной первостепенной или второстепенной задачи. Игромеханически пророчества выражаются в том, что каждый боевой брат получает один переброс при работе над достижением этой цели. Санкционированные псайкеры также защищают ликвидационную команду от психического шпионажа других псайкеров и увеличивают сложность всех психических проверок для обнаружения боевых братьев на один шаг (т.е. Серьёзные проверки становятся Сложными и т. д.). Этот актив нельзя получить с помощью Запасной Реквизиции.

СВЕРХТЯЖЁЛАЯ ТАНКОВАЯ ПОДДЕРЖКА

Бронетанковые подразделения Имперской гвардии включают в себя одни из самых больших и грозных боевых машин, известных Империи. Этот актив позволяет ликвидационной команде использовать один сверхтяжёлый танк Имперской гвардии, такой как «Разящий клинок» или «Теневой клинок». Эта настоящая крепость сокрушит



практически всё на своём пути и может быть использована для создания опорного пункта, удерживая жизненно важную точку. Во всех отношениях МИ должен относиться к этому активу как к бронетехнике Имперской гвардии (см. выше), однако он должен учитывать дополнительную огневую мощь и крепость титанической машины.

АКТИВЫ ИНКВИЗИЦИИ

Инквизиция часто работает рука об руку с Караулом Смерти, используя своё влияние, агентов и архивы, чтобы помочь ликвидационной команде убийства. В качестве источника более эзотерической и необычной поддержки боевые братья могут обратиться к Инквизиции с просьбой предоставить специализированные ресурсы или информацию, которые могут оказаться бесценными как на поле боя, так и за его пределами. Игроки могут использовать таблицу 5-5: Активы Инквизиции, чтобы получить поддержку Инквизиции, выбирая её активы в зависимости от доступной Реквизиции и уровня Славы.

МИСТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

В то время как Адептус Астартес и Караул Смерти имеют доступ к огромному количеству могущественного и смертоносного оружия, именно Инквизиция зачастую хранит самое эффективное и древнее имперское оружие. Этот актив позволяет ликвидационной команде реквизировать специальное оружие, боеприпасы или оружейный компонент у Инквизиции на время выполнения их операции. Игромеханически, на время операции этот актив неким образом усиливает одно оружие, например, патроны болтера становятся отравленными или устраняет вероятность перегрева плазменного пистолета. Игроки должны выбрать одно оружие (дальнего или ближнего боя), которое носит один из их боевых братьев. Затем они могут либо удалить одно вредное свойство оружия (например, Громоздкое, Перегревающееся или Примитивное), либо добавить одно полезное, из списка на странице 156-159 ОКП Деатнватсн. Однако МИ всегда имеет право вето:

ВСЕГДА И ВЕЗДЕ

Инквизиция обладает далеко необъятными полномочиями и способностью реквизировать почти всё, что ей может понадобиться. Проще говоря, это означает, что, если Инквизиции это нужно, они могут брать это столько раз, сколько потребуется, или столько, сколько захотят. Этот актив охватывает огромное множество вещей, которые ликвидационная команда может реквизировать, учитывая связи с Инквизицией, но которые не попадают в другие разделы. Как правило, это вещи, которые получают в ходе операции с использованием Запасной Реквизиции, такие как подразделение местных силовиков, продовольствие и оборудование для группы выживших или атака батарей противокосмической обороны находящегося на орбите корабля. МИ должен решить, сколько Реквизиции требуется, чтобы получить или использовать актив, хотя он должен использовать другие активы в качестве ориентира.

Таблица 5-5: Активы Инквизиции

Актив	Цена Реквизиции	Слава
Всегда и везде	Различное (см. описание)	Различное (см. описание)
Мистическое оружие	15	Уважаемый
Эффективный допрос	10	—
Глаза и уши	20	—
Вмешательство инквизитора	40	Заслуженный
“Именем Бога-Императора...”	50	Прославленный
Очищение разума	20	Уважаемый
Псайкер-примарис	40	Уважаемый
Храмовый ассасин	80	Прославленный
Ячейка агента Трона	60	—

он может запретить выдавать конкретному оружию конкретное свойство, а некоторые свойства могут быть ограничены оружием ближнего или дальнего боя в зависимости от их описания. Этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией. К снаряжению для этого актива применяются обычные требования по Славе и Реквизиции.

ЭФФЕКТИВНЫЙ ДОПРОС

Инквизиция имеет заслуженную репутацию в том, что касается поиска истины и выпытывания информации из нежелательных субъектов. С помощью этого актива ликвидационная команда получает услуги интерrogатора или аналогичного квалифицированного сотрудника Инквизиции. По сути, это позволяет им задавать вопросы заключённому и получать на них ответы. Однако после каждого ответа заключённый должен пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости, в противном случае он умирает от последствий допроса. Если заключённый не является очень выносливым или каким-либо иным особенным, МИ должен позволить, чтобы ответы были как можно более правдивыми (насколько известно заключённому). Обычно такой допрос занимает несколько часов и производится в относительно тихом месте. Обычно, этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

ГЛАЗА И УШИ

У Инквизиции повсюду есть осведомители, часто даже за пределами Имперiums. Ликвидационная команда может использовать этот актив, чтобы подключиться к этому потоку информации и получить представление о области, в которой собираются действовать. Эта дополнительная информация имеет два эффекта: во-первых, любые проверки Знаний (см. стр. 102, 106 и 110 ОКП Деатнватсн), связанных с врагом или средой, в которой проходит операция, получают бонус +10, во-вторых, для любой задачи операции с темой Скрытность требуется на 10 меньше очков ликвидации. Этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО ИНКВИЗИТОРА

Вполне вероятно, что в течение службы Караулу Смерти боевые братья окажутся под контролем инквизитора. Однако также возможно, что в определённое время они сами смогут призвать инквизитора, чтобы помочь им в выполнении определенной операции. На эту операцию ПИ будет сопровождать инквизитор (возможно, с собственной свитой), способности которого определяются МИ в зависимости от характера кампании и того, какие члены Инквизиции находятся в этом районе. Однако игроки должны помнить, что, хотя инквизитор может стать могущественным союзником, он не находится под их командованием, а у инквизиторов всегда есть собственные планы... Этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

“ИМЕНЕМ БОГА-ИМПЕРАТОРА...”

Имя Инквизиции – мощный инструмент даже для ликвидационной команды Караула Смерти, и в нужных случаях его можно использовать не менее эффективно, нежели любое оружие. Этот актив дает боевым братьям особое разрешение использовать силу Инквизиции при общении с членами Империи, такими как планетарные губернаторы, командиры Имперской гвардии или другие влиятельные и важные лидеры. По сути, этот актив позволяет ликвидационной команде отдать один приказ (при условии, конечно, что субъект способен его выполнить и не настолько безумный, чтобы его отказались исполнить ценой своей жизни), например, разрешить вход в священное место, получить доступ к секретным документам или возможность поговорить с труднодоступными людьми. МИ имеет окончательное право решать, может ли этот актив быть использован для принуждения конкретного лица, и может заставить игроков платить за него больше в зависимости от его воздействия и того, насколько влиятелен субъект.

ОЧИЩЕНИЕ РАЗУМА

Ужасы 41-го тысячелетия не только многочисленны и разнообразны, но и совершенно неотделимы от служения боевых братьев и их союзников. Хуже всего то, что одно воспоминание о некоторых ужасах может оказать постоянное и длительное воздействие, делая жертв бесполезными или значительно снижая их способности. Для борьбы с этими эффектами ликвидационная команда может запросить очищение разума либо для себя, либо для своих союзников (в любом количестве до нескольких десятков) в конце операции. Это приводит к удалению определённых воспоминаний о отвратительных вещах и удаляет до 1k10+1 очков Порчи (для каждого боевого брата или союзника), полученных в ходе операции. Однако есть некоторые побочные эффекты, и те, на кого применён этот актив могут полностью забыть любые факты, по желанию МИ. Обычно ментальная стойкость, гипноиндоктринация

и подготовка космического десантника делают этот вариант ненужным, и большинство инквизиторов хорошо осведомлены о ценности адептус астартес.

ПСАЙКЕР-ПРИМАРИС

Даже в рядах человеческих псайкеров есть достижения высот власти и способностей, становясь жизненно важными ресурсами для Империи и часто попадая под покровительство Инквизиции. Именно таковы псайкеры-примарис и к ним можно обратиться за экстрасенсорной поддержкой а также за способностью собирать информацию, недоступную другим. Ликвидационная команда заручилась поддержкой такого псайкера и может использовать его. Во всех отношениях псайкер-примарис считается активом Санкционированный псайкер (см. стр. 223). Однако большая сила псайкера-примариса означает, что попытки шпионить за ликвидационной командой усложняются на два шага (т.е. Серьёзные проверки становятся Тяжёлыми), и каждый боевой брат получает два переброса при выполнении выбранной задачи. Этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

ХРАМОВЫЙ АССАСИН

Немногих боятся больше, чем храмовых ассасинов, ибо немного в галактике более искусных в убийстве. Однако ассасины почти всегда работают в одиночку (большинство из них считаются слишком опасными, чтобы сражаться бок о бок с регулярными формированиями), и часто действуют задолго до любой имперской атаки. Для этой операции ликвидационной команде был передан имперский ассасин, которого они могут направить против одной из своих целей. Чтобы использовать ассасина, ПИ должны знать местоположение цели и иметь хорошее её описание. Затем ассасины начинают работать до начала операции Караула Смерти и убивает цель (если только МИ не решит, что есть веская причина для провала). На практике это устраняет одного противника и, возможно, убирает смертельное препятствие на пути к одной или нескольким задачам. Конечно, есть бесчисленное множество вещей, которые могут пойти не так, и МИ должен разрешать игрокам устранять цели чужими руками только в том случае, если они не важны для большого сюжета или запретить использовать ассасина там, где он не сможет добиться успеха. Этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

ЯЧЕЙКА АГЕНТА ТРОНА

Инквизиция использует бесчисленное множество агентов по всему Империи и во многих его самых жестоких зонах боевых действий. Самые лучшие из них известны как агенты Трона, люди, которые зарекомендовали себя перед Инквизицией и являются высококвалифицированными специалистами. Для выполнения операции ликвидационная команда запросила использование ячейки агента Трона,



чтобы помочь им выполнить какое-то специфическое задание. Хотя эти агенты не будут сражаться на их стороне (они могут даже никогда не встретиться с ними), их можно использовать для выполнения одной первостепенной или второстепенной задачи, перемещения за кулисами, убийства врагов, сбора данных или уничтожения жизненно важных целей. Игромеханически актив добавляет 50 очков ликвидации одной задачи, это может даже закрыть одну задачу вовсе без вмешательства боевых братьев. Однако задачи, выполненные таким образом, не приносят ПИ никакого опыта или Славы. МИ также может разрешить игрокам, чтобы их ячейка агента Трона выполняла некие задачи, не связанные с операцией, приходила им на помощь в бою или даже позволяла игроку разыгрывать собственную операцию агентов параллельно с операцией боевых братьев, контролирующих действия агентов. Если МИ желает отобразить агента Трона в игре, используйте профиль имперского агента со страницы 430 ОКП **Деатнвач** со следующими изменениями: +10 ББ, +10 ДБ, +10 Силы Воли, +10 Общительности, +6 Ран и одно оружие из следующего списка на выбор (плюс соответствующий Талант):

Плазменный пистолет (30 м.; О/2/-; 1к10+6 Э; Бронебойность 6; Обойма 10; Перезарядка 3 ПД; Перегревающееся; в максимальном режиме оружие получает +1к10 к урону, +2 к Бронебойности, расходует 2 патрона на выстрел и свойство Накачка)

Силовой меч (1к10+8 Э; Бронебойность 6; Сбалансированное, Силовое поле)

Хеллган (110 м.; О/3/-; 1к10+4 Э; Бронебойность 7; Обойма 30; Перезарядка 2 ПД)

АКТИВЫ АДЕПТУС АСТАРТЕС

Адептус Астартес поддерживает тесные связи с Караулом Смерти, и это правильно, учитывая, что в его рядах состоят боевые братья из многочисленных орденов. Точно так же, как ликвидационная команда поддерживает ударные силы космического десанта, так и активы Адептус Астартес иногда становятся доступными для членов Караула Смерти, если цели их операции совпадают с операциями ордена. Игроки могут использовать таблицу 5-6: Активы Адептус Астартес, выбирая её активы в зависимости от доступной Реквизиции и уровня Славы. Важно отметить, что активы в этом разделе не поступают из Караула Смерти; они представляют собой силы отдельных орденов. Кроме того, природа формирований космического десанта диктует, что в любой момент времени об их пришествии молятся на десятке фронтов. Рекомендуется, чтобы в кампании каждый из этих активов использовался только один раз. МИ может по своему усмотрению разрешить более одного использования этих активов, если пожелает.

ШТУРМОВАЯ ГРУППА

Одними из лучших ударных войск в галактике являются космодесантники, оснащённые прыжковыми ранцами и оружием ближнего боя, обрушивающиеся на врагов сверху с яростью, рожденной праведной ненавистью. Этот актив предоставляет в распоряжение ликвидационной команды пять штурмовых десантников, каждый из которых оснащён



прыжковым ранцем, цепным мечом и болт-пистолетом, которых можно вызвать один раз в ходе выполнения операции. МИ должен считать каждого из этих космических десантников Штурмовым десантником 1 ранга. МИ и игроки также должны помнить, что ПИ не командуют этими космодесантниками, они просто союзники, которые придут, чтобы помочь в борьбе с общим врагом. Обычно, этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

ТАНКОВАЯ ПОДДЕРЖКА АСТАРТЕС

Ордена космического десанта используют собственные боевые машины для полномасштабных штурмов или критически важных сражений. Эта поддержка обычно предоставляется в виде взвода танков «Хищник», более лёгких, но более быстрых, чем аналоги из Имперской гвардии, кроме того, не следует забывать, что ими командует опытный экипаж космодесанта. Ликвидационная команда получила поддержку такого взвода для одного из сражений и может вызвать их по мере необходимости. Во всех отношениях этот актив работает так же, как Танковая рота Имперской гвардии (см. стр. 222). Однако танки Астартес, как правило, придут быстрее и будет более эффективны, учитывая более высокое качество экипажа и технологическое превосходство машин. Более подробную информацию об использовании машин в бою можно найти в главе IV. Обычно, этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

БРОНИРОВАННЫЙ ТРАНСПОРТ АСТАРТЕС

В то время как большинство подразделений Имперской гвардии идут в бой пешими, почти все подразделения космического десанта механизированы и имеют возможность прибыть на поле боя на бронетранспортерах носорог или секач. Ликвидационная команда реквизировала такой транспорт для операции и может свободно использовать его. Во всех отношениях этот актив работает так же, как Бронированный транспорт Имперской гвардии (см. стр. 222). Тем не менее, транспорты Адептус Астартес всегда быстрее развёртываются и, конечно же, имеют куда



более качественный экипаж. Подробную информацию об использовании транспортных средств в бою можно найти в главе IV. МИ может разрешить игрокам использовать лэнд рейдер, мощную штурмовую машину со значительным вооружением. Однако такая честь не дается легко. В то время как уничтожение носорога или секача не является большим ударом для ордена, уничтожение лэнд рейдера означает потерю одной из самых почитаемых и древних машин. Обычно, этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

Таблица 5-6: Активы Адептус Астартес

Актив	Цена Реквизиции	Слава
Штурмовая группа	50	—
Танковая поддержка Астартес	60	Заслуженный
Бронированный транспорт Астартес	40	—
Прорыватели осады Астартес	40	Уважаемый
Секреты либраниума	30	Заслуженный
Разведчики-снайперы	40	Уважаемый
Тактическая огневая поддержка	50	—
Громовой ястреб	80	Прославленный
Залп Вихря	50	Уважаемый

ПРОРЫВАТЕЛИ ОСАДЫ АСТАРТЕС

Будучи ударными войсками, космодесантники проходят интенсивную подготовку по прорыву вражеских укреплений. Ликвидационная команда заручилась поддержкой специалистов по прорыву осад из Адептус Астартес, к которым они могут один раз обратиться, чтобы уничтожить вражеское укрепление или сооружение. Во всех отношениях этот актив работает так же, как Сапёры Имперской гвардии (см. стр. 223). Тем не менее, адептус астартес более квалифицированы (не говоря уже о том, что они лучше экипированы и бронированы) и поэтому нуждаются в меньшей защите и могут выполнять свою работу быстрее (а точнее, вдвое быстрее, нежели сапёры Астра Милитарум). Обычно, этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

СМЕРТЬ С НЕБЕС

Космодесантники славятся своими способностями к быстрому нанесению ударов и обладают большим опытом действий в качестве острия атаки. О присутствии Адептус Астартес часто возвещает дождь из десантных капсул, падающих в атмосферу с корабля космодесанта на орбите. Во всех отношениях этот актив работает так же, как Орбитальная высадка/эвакуация. Однако космодесантники гораздо более квалифицированы и лучше оснащены для выполнения таких задач, чем Имперский флот, и, таким образом, выполняют ту же роль гораздо быстрее (а точнее, вдвое быстрее, нежели Имперский флот). Обычно, этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

СЕКРЕТЫ ЛИБРАРИУМА

При необходимости Караул Смерти может использовать огромное количество знаний, хранящихся в безопасности её либраниума и извлекаемых из хранилищ десятков союзных орденов. Эти знания могут оказаться бесценными при выслеживании врагов или раскрытии секретов, известных только Адептус Астартес и ревностно охраняемых владыками орденов. Боевые братья получили специальное разрешение обращаться к знаниям либраниума Караула Смерти или союзного ордена, так что могут использовать информацию, чтобы ответить на вопросы как о характере предстоящей операции, так и о врагах. Прежде чем ликвидационная команда приступит к выполнению операции, они могут выбрать одну первичную или вторичную задачу и проконсультироваться о ней с либраниумом. Затем МИ должен предоставить им как можно более полную информацию о задаче, скрывая только очень хорошо скрытую информацию или факты, которые Караул Смерти или орден не могли знать. Эта информация даже может включать подробности игромеханики противников, например, какие характеристики, особенности и таланты у них обычно есть. Этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

РАЗВЕДЧИКИ-СНАЙПЕРЫ

Разведчик космического десанта превосходно показывают себя в скрытой войне и разведке, превосходя многие другие подразделения имперских сил, ориентированные на скрытность. Для выполнения своей операции ликвидационная команда получила помощь небольшого отряда разведчиков космического десанта, которые могут предоставить им разведанные и помочь снайперским огнём. Во всех отношениях считайте этот актив Разведывательной секцией Имперской гвардии (см. стр. 223), за исключением того, что они могут прибавить +1 к броскам для сбора разведанных. Кроме того, один раз за операцию ликвидационная команда может запросить снайперскую поддержку, при условии, конечно, что разведчики смогут добраться до поля боя и занять хорошую точку обзора. Актив считается пятью боевыми братьями 1 ранга с ДБ 35, и снайперскими винтовками Астартес (см. страницу 171 ОКП Деатнватсн). Этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

ТАКТИЧЕСКАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Немногие способы поддержки ликвидационной команды лучше других адептус астартес и боевые братья могут быть уверены, что, когда они обращаются за помощью к своим коллегам, работа будет выполнена. С помощью этого актива ликвидационная команда может один раз в ходе операции обратиться за поддержкой к отряду из пяти космических десантников, вооружённых болтерами. МИ должен считать каждого из этих космических десантников тактическим десантником 1 ранга. МИ и игроки также должны помнить, что ПИ не командуют этими космодесантниками, они просто союзники, которые прибудут, чтобы помочь в борьбе с общим врагом. Обычно, этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

ГРОМОВОЙ ЯСТРЕБ

Изысканный транспорт Адептус Астартес, боевой корабль «Громовой ястреб» является мощным десантным кораблем, а также может оказывать непосредственную поддержку с воздуха. Ликвидационной команде было предоставлено право использовать такую машину на время операции для высадки или эвакуации. МИ может также позволить им призвать боевую машину во время операции для оказания поддержки с воздуха, хотя эта поддержка может быть ограничена запасом топлива и боеприпасов, а также сложностью выхода в позицию (т.е. пересечения враждебного воздушного пространства). С правилами «Громового ястреба» можно ознакомиться на странице 186. Обычно, этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

ЗАЛП ВИХРЯ

Космодесантники часто используют в бою собственную артиллерию непосредственной поддержки, где точность и мастерство боевых братьев в сочетании с техническим превосходством могут дать поразительную точность и эффективность стрельбы. Во всех отношениях этот актив работает так же, как и Ближняя артиллерийская поддержка (см. стр. 221). Тем не менее, повышенная точность стрельбы даёт боевому брату +10 к проверке Дальнего Боя при нацеливании залпа, и пониженная дальность Вихря приводит к тому, что снаряды прилетают через раунд после запроса. Обычно, этот актив нельзя получить Запасной Реквизицией.

РАЗДЕЛЁННАЯ ПРЕДАННОСТЬ

Обращение к Адептус Астартес за поддержкой может иметь некоторые интересные последствия в зависимости от ордена, который приходит на помощь, а также от того, есть ли в составе ликвидационной команды члены этого ордена. Хотя для этого нет чётких правил, МИ должен не стесняться исследовать трения, которые это может вызвать, на помощь ПИ придёт его собственный орден, и, в особенности, если им придётся конкурировать. Хотя это может быть шансом для ПИ воссоединиться с братьями по крови, это также может быть болезненным, поскольку члены его ордена теперь видят в нем члена Караула Смерти, а не истинного сына их примарха.

ПРОДВИНУТЫЕ РЕЖИМЫ ОТРЯДА И ОДИНОЧКИ

"В одиночку вы великие воины, образцы своего ордена. Вместе вы — ликвидационная команда убийц и вас невозможно остановить".

— капитан караула Бранд из Штормовых Стражей

В Деатнватсн режим одиночки отображает сильные стороны и преимущества конкретного ордена. Когда космодесантник является частью своего родного ордена, он и его боевые братья работают как части хорошо отлаженной военной машины, которая способна уничтожить любого врага.

Однако в Карауле Смерти всё обстоит совсем по-другому; боевой брат обнаруживает, что его инстинкты и традиционные способы ведения боя могут сильно отличаться от инстинктов других космодесантников его ликвидационной команды. Тёмный ангел, например, считает естественным встретить вражеское нападение в обороне, в то время как инстинкты космического волка заставляют его броситься в контратаку.

Однако ликвидационная команда, которая служит вместе достаточно долго, часто становится очень сплочённой, способной учиться и адаптироваться к необычным подходам боевых братьев, независимо от их происхождения.

В этом разделе приведены некоторые дополнительные рекомендации и правила для функционирования ПИ в режимах отряда и одиночки.

СПОСОБНОСТИ РЕЖИМА ОДИНОЧКИ

Доступные в режиме одиночки способности бывают активными или пассивными; активная способность режима одиночки — это та, которую игрок активирует сам, обычно указывая её использование и применяя эффекты к действиям своего персонажа. Пассивные же способности режима одиночки функционируют постоянно (например, способность космического волка видеть в темноте) или активируются МИ, обычно, когда он просит совершить некую проверку (например, Бдительности) или нечто схожее.

Как отмечено на странице 242 ОКП Деатнватсн, космодесантник в режиме одиночки может свободно использовать свои способности этого режима. Однако, когда космодесантник находится в режиме отряда, он отбрасывает свою индивидуальность, чтобы сосредоточиться на совместной работе.

Важно отметить, что космодесантник в режиме отряда всё ещё может использовать свои способности в режиме одиночки, но в таком случае необходимо помнить о двух важных моментах:

- Пассивные способности режима одиночки в режиме отряда функционируют как обычно. Космодесантник может пользоваться ими в любое время и бесплатно.
- Активные способности режима одиночки могут быть использованы, когда космодесантник



находится в режиме отряда; однако, это стоит 1 очко Сплочённости, так как он временно фокусируется на своей индивидуальной природе.

Таблица 5-7: Типы способностей режима одиночки

Способность режима одиночки	Тип
Всплеск скорости	Активная
Милость Императора	Активная
Удивительная стойкость	Пассивная
Сила Астартес	Активная
Ментальная крепость	Пассивная
Телесное возрождение	Активная
Фанатичное рвение	Активная
Кровавое безумие	Активная
Стоическая оборона	Активная
Волчьи чувства	Пассивная
Громовой зов	Активная
Возлюбленный сын	Пассивная
Мастер осады	Активная

V: ЧЕСТЬ ИЛИ СМЕРТЬ

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Если МИ хочет подчеркнуть командную работу, он может разрешить каждому ПИ-космодесантнику начать игру с талантом «Создание связи».

Кроме того, МИ должен сосредоточиться на ситуациях, которые вознаграждают персонажей игрока за совместную работу, выдавая им очки Сплочённости во время игры. Преодоление разногласий, урегулирование соперничества и спасение боевого брата от тёмной судьбы в разгар битвы — всё это отличные возможности для вручения такой награды.

БЕЗ РЕЖИМА ОТРЯДА?

Правила режима отряда — это дополнительный уровень, который совершенно необязателен; **Deathwatch** прекрасно функционирует, даже если космодесантники всё время остаются в режиме одиночки. Если группа предпочитает играть в **Deathwatch** таким образом, МИ нужно помнить, что некоторые угрозы (особенно противники уровня Босса), необходимо будет скорректировать.

СПОСОБНОСТИ РЕЖИМА ОТРЯДА

Ликвидационная команда работающая в режиме отряда, действует сообща, оказывая поддержку каждому боевому брату в отряде. Перед операцией командир может принять обет (см. стр. 258 ОКП **Deathwatch**), который предоставляет доступ к определенным способностям режиме отряда. Кроме того, каждый космодесантник обладает способностями режима отряда своего родного ордена.

АКТИВАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ РЕЖИМА ОТРЯДА

Любой член ликвидационной команды может активировать способность режима отряда — это не обязательно должен быть командир! При активации способности режима отряда необходимо выплатить цену активации способности в Сплочённости (см. стр. 241 ОКП **Deathwatch**). Способности режима отряда делятся на две общие категории: поддерживаемые и неподдерживаемые:

- При активации поддерживаемой способности режима отряда цена в Сплочённости оплачивается только один раз за операцию; в дальнейшем способность может бесплатно использоваться любым боевым братом из ликвидационной команды (при условии, что он находится в режиме отряда) в течение всей операции.
- При активации неподдерживаемой способности режима отряда Сплочённость выплачивается один раз за бой; в дальнейшем способность может бесплатно использоваться любым боевым братом из ликвидационной команды (при условии, что он находится в режиме отряда) в течение одного этого боя. Если боевой брат желает использовать эту способность в другом бою, Сплочённость придётся потратить ещё раз.

СПЛОЧЕНИЕ ЛИКВИДАЦИОННОЙ КОМАНДЫ

Ликвидационная команда Караула Смерти, которая вместе выполняет много операций, учится преодолевать свои разногласия, спасать жизни друг друга и работать совместно, чтобы одержать победу.

На усмотрение МИ космодесантник может научиться использовать и активировать способность режима отряда другого ордена. С точки зрения игромеханики такое обучение считается элитным улучшением, которое стоит 500 ОО. Разумеется, космодесантник должен научиться специфическим для ордена приёмам у члена этого ордена. Однако важно отметить, что изучение сути другого ордена — высокая честь, оказываемая только в крайне редких обстоятельствах. Космодесантник, желающий получить это элитное улучшение, должен иметь Славу 40 или выше.

Кроме того, новый талант «Создание связи» доступен всем космодесантикам Караула Смерти 2 ранга.

НОВЫЙ ТАЛАНТ: СОЗДАНИЕ СВЯЗИ

Стоимость: 500 ОО

Предпосылки: Адептус Астартес, Караул Смерти

Космодесантник одарён способностью адаптироваться к стилям и традициям других орденов, а служа в Карауле Смерти, он установил прочные узы братства с товарищами.

- На ранге 1-3 космодесантник может воспользоваться способностями режима отряда любого другого ордена. Когда члены ликвидационной команды активируют способность режима отряда для своего ордена, активирующий боевой брат может разрешить любому космодесантнику из другого ордена, обладающему этим талантом, также воспользоваться этой способностью. В этом случае активация способности режима отряда будет стоить дополнительных 3 очка Сплочённости (всего, а не на каждого боевого брата).
- На 4-5-м ранге талант функционирует аналогично, но наценка снижается до 2 очков.
- На 6-8-м ранге талант функционирует аналогично, но наценка снижается до 1 очка.



ЭРИОХ



Происхождение
и внутренняя
обстановка

•
Обитатели
Эриоха

•
Узники Караула
Смерти

•
Операции Эриоха

•
Артефакты
Хранилища Омега

•
За пределами
Эриоха





ГЛАВА IV: ЭРИОХ

*«Зубатые стены стоят на страже.
Бездушные истадия тёмной пустоты поджидают за ними.
Долг наш не должен быть нарушен.»*

- выдержка из «Долгого Дозора» скальда Хаарксена

Эриох воистину огромен. Её величественные залы ошеломляют неестественной тишиной и пустотой, что, впрочем, объясняется её малонаселённостью и громадными размерами. Обитатели её, погружённые в раздумья боевые братья и внимательные инквизиторы, с подозрением относятся к новоприбывшим, ибо они охраняют секреты и заключённых, которые способны на немыслимые злодеяния. Громадная крепость овеяна духом интриг и авантур, скрытых за её адамантиевыми стенами. Это микромир великих событий, разыгрывающихся по всему Иерихонскому рубежу, поддерживаемый непреходящей надеждой, что когда-нибудь Хранилище Омега даст ключи к их окончательной развязке.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ВНУТРЕННЯЯ ОБСТАНОВКА

Пустые залы крепости таят множество секретов даже за пределами загадочного хранилища Омега. Само существование крепости не поддаётся логическому объяснению. Это древнее сооружение расположено в месте, куда не смог бы добраться ни один имперский магистр кузни или савант-архитектор и где нет необходимых материалов для строительства. Ответ на эту загадку обманчиво прост, но тем не менее в его основе таятся неисчислимые слои заговоров.

Агенты Инквизиции, специализирующиеся на флоте, установили, что крепость переместили сюда в результате некоего великого и тайного предпринятия прошлого. Они определили, что некоторые архитектурные особенности, всё ещё прослеживающиеся после столетий перепланировок и перестроек, характерны для звездных фортов типа «Рамилис». Такие сооружения способны перемещаться в Варпе, и если знатоки правы, то вполне возможно, что крепость Эриох вновь сможет это снова.

Империи располагает ограниченным числом гигантских полумобильных станций, подобных «Рамилису». Они жизненно важны для Имперского флота, который использует их в качестве передовых баз. Размещение одной из таких станций способно сократить время военной кампании на десятилетия. То, что таким редким и ценным объектом нужно было рисковать, перемещая к далекому Эриоху, а затем оставить его фактически незадействованным, красноречивее всяких слов говорит о важности этого места, а также могуществе тех, кто отдал такой приказ. Наверняка в этой древней крепости можно найти знания о самых отвратительных чужеродных формах жизни, с которыми

человечество когда-либо сталкивалось.

ВНЕШНИЕ ДВОРЫ

Внешние дворы состоят из разделённых посадочных площадок и пустотных доков, обильно усыпавших все пространство до крепостных стен. Боевые братья утверждают, что ни один враг Караула по своей воле не ступал сюда, прорываясь внутрь или вырываясь наружу, вот уже более двух тысячелетий. Некоторые просители не допускаются на эти территории даже на законных основаниях, дабы они не потерялись в постоянно движущемся лабиринте. Безумие и смерть ожидают недостойных, ибо сказано, что только истинные слуги Императора могут найти верный путь через Внешние дворы.

Дворы представляют собой огромный изменяющийся лабиринт из гигантских шестерней. Они выполнены в воистину титанических масштабах: посадочная площадка может быть попросту пустым пространством между двумя зубцами в двести метров шириной, в то время как мост над огромной бездной — медленно вращающейся полукилометровой соединительной шпонкой. В некоторых же зонах гравитация зависит от определённых компонентов лабиринта, благодаря чему, стены могут стать полом, а за следующим поворотом пол превратиться в потолок.

Для тех, кто впервые пересекает Внешние дворы, любой разговор требует великой самодисциплины и поистине быстрого мышления, ведь изменяющиеся условия постоянно угрожают поймать и сокрушить любого замешкавшегося. Один только вид неумолимо сокращающегося или увеличивающегося пространства способен вызвать у слабого духом панику. Но тот страх, что ощущают обычные люди, всего лишь толика того, что испытывает большинство ксеносов. Они считают дворы местом невообразимого ужаса, искусственным адом, состоящим лишь из скрежешущего железа и острой стали. Этот эффект так ярко выражен и столь универсален, что были сделаны предположения, будто бы здесь существует некий невидимый фактор, скрытый психический маркер, порождённый самой крепостью, или же остатки мнемонического ужаса, который не влияет на смертных людей и космодезантиков.

Другие утверждают, что ксеносы неизбежно будут страшиться мест, построенных исключительно ради их уничтожения, а дворы — лишь осязаемая часть гигантского механизма, который находится под видимой оболочкой крепости, быть может, даже в самом Хранилище Омега. Если эти теории верны, то вполне возможно, что устрашающие свойства лабиринта могли проявиться совершенно случайно. Какой цели может служить столь невероятно могущественный артефакт, или же это всего лишь некий монументальный незавершённый проект, остаётся только догадываться.

КСЕНОБЕСТИАРИЙ

Печально известный ксенобестиарий наполнен воплями и криками ещё не смирившихся со своей участью чужаков, плённых устрашающими надзирателями. Впрочем, на их нечеловеческие богохульства не обращают решительно никакого внимания, а самих чужаков апотекарии неустанно исследуют и классифицируют в многочисленных камерах и досмотровых палатах. Самые опасные чужаки могут



быть выпущены в обширные Охотничьи угодья, чтобы боевые братья смогли испытать свои силы против них. Разработка наиболее эффективного оружия и технологий, которые можно использовать в сдерживании ксено-угрозы, всегда было основной задачей бестиария, их изучение — лишь необходимое условие поиска наилучшего способа истребления.

Ксенобестиарий занимает тринадцать нижних уровней северной части крепости. Используемые зоны соединяются ярко освещёнными коридорами, стены которых усеяны наблюдательными кристаллическими окнами метровой толщины, через которые можно увидеть содержимое различных камер. Многие же заброшенные секции представляют собой лишь тускло освещённые поля рокрита, зачастую загромождённые мусором. Смотровые окна там покрыты выбоинами, явно намекая на неистовство пленников, в то время как почерневшие стены напоминают о праведной ярости прометиеума, выпущенной, чтобы сокрушить ксеносов.

За прошедшие тысячелетия бестиарий был темницей для сотен тысяч чужаков. Ксеносы, пойманные по всей Восточной Окраине, могут быть, повелением Ордо Ксенос, отосланы сюда на изучение и последующее вскрытие. Некоторые инквизиторы, увлечённые поиском уникального знания, в ходе собственных расследований приходят в бестиарий, чтобы вооружиться против известных врагов или же проследить неуловимый ксенотип, а приписанные к крепости команды логиков и лексмехаников неустанно каталогизируют и создают перекрёстные ссылки каждой экспертизы или результатов наблюдения с исчерпывающей точностью.

КАМЕРЫ

Основную часть бестиария занимают камеры, которые по мере увеличения угрозы получают обозначения на основе светового спектра, от ультрафиолетового, до инфракрасного. Ксеносы, которым необходима трудно создаваемая или особая среда обитания, до тех пор, пока они не потребуются, обычно содержатся в стазис-изоляторах. В большинстве случаев стазис-изоляторы скорее убивают, чем сохраняют, однако в бестиарии не делают различий между живыми и мёртвыми ксенообразцами, тем более что иногда вообще сложно определить, действительно ли мертвы некоторые чужаки или нет.

В бестиарии заключено множество странных и экзотических ксеносов, от существующих лишь в определённом спектре, до созданий, что проживают свои жизненные циклы в обратном порядке, или же тех, кто постоянно принимает новые, всё более причудливые формы. Каждый из них тщательнейшим образом изучен, прокомментирован и каталогизирован, чтобы в будущем их можно было уничтожить наиболее эффективным способом.

ДОСМОТРОВЫЕ ПАЛАТЫ

По всему ксенобестиарию разбросаны различные залы, предназначенные для проведения разного рода исследований и вскрытий. Некоторые из них имеют форму аудиторий со ступенчатыми скамьями и вполне пригодны для совещаний; другие же похожи на клетки из нерушимого кристалла с дистанционными манипуляторами, которые предназначены для работы с ксеносами, выделяющими ядовитые испарения. Но большая же их часть — мрачные комнаты с низкими потолками, похожие на средневековые камеры пыток с заляпанными кровью ржавыми операционными столами.

В этих залах сервочерепа и медленно тикающие когитаторы записывают каждый надрез скальпелем, ампутацию или инъекцию, совершённую в поиске знаний. Здесь тестируются токсины и вирусные инфекции, определяются болевые пороги, жизненно важные органы и нервные центры, а так же классифицируются летальные исходы. Даже самые страшные хищные чужаки имеют слабые стороны, и в Досмотровых палатах их обязательно выявят.

ПУРПУРНАЯ ЗОНА

Большинство пойманных тау держат в Пурпурной зоне, чтобы их поведение могло тщательно исследоваться Ордо Ксенос. Многие будущие заключённые жили в небольших колониях, зачищенных Караулом Смерти, однако некоторых из них пленили на перехваченных кораблях. Единственный захваченный представитель касты эфирных содержится отдельно от остальных в режиме строжайшей секретности.

Ордо Ксенос и Караул Смерти с огромным интересом наблюдают, как тау взаимодействуют друг с другом без вмешательства правящей касты, ибо боевые братья определили крепость их социальной структуры как одну из долговременных угроз, но некоторые считают, что жёсткая кастовая система — ключ к уничтожению этих ксеносов. Предполагается, что представители касты эфирных нужны для того, чтобы сглаживать бесконечные споры и

соперничества между другими кастами, таким образом, целенаправленные убийства могут стать первостепенной задачей в будущем.

В последнее время этот сложный эксперимент идет под руководством инквизитора Адриэль Квист, которая захватила на лесном мире Барабан нескольких членов касты Огня. Они были под воздействием так называемой «Мечты о Единстве», иллюзии, создаваемой древними ксенотехнологичными ловушками, расположенными на этом мире (чтобы узнать больше о барабанских Делириум Треллисис, обратитесь к приключения «Тень безумия» ОКП Deathwatch). Это особое наваждение заставило их поверить, что все, с кем они общаются, являются полноправными гражданами Империи Тау. Инквизитор Квист в полной мере воспользовалась этим, чтобы убедить их в том, что она – важный представитель гуе'ла.

Квист также рассказала воинам огня, что другие тау, заключённые в Эриохе – отступники, отказавшиеся принять мир между Тау и Империумом. По-видимому, она рассчитывает узнать, как быстро каста огня станет продвигать свои убеждения силовыми методами. Эта игра в кошки-мышки вызывают критику у некоторых боевых братьев Караула, но пока они предпочитают держать рот на замке.

ФИОЛЕТОВАЯ ЗОНА: АВАНГАРДНЫЕ ОРГАНИЗМЫ ФЛОТА-УЛЯ ДАГОН

Фиолетовая зона постоянно находится в режиме повышенной опасности. Оружейные сервиторы установлены в каждом коридоре, а ликвидационные команды постоянно дежурят в состоянии полной боевой готовности. Ксеносы, заключённые в эти камерах, потенциально подвергают риску всю крепость, если обнаружатся хотя бы малейшие нарушения в их содержании. Здесь находятся авангардные организмы тиранидов, кошмарные монстры, представляющие наивысшую опасность, первые предвестники силы, которая ныне известна как Флот-улей Дагон.

Выявление исходного генетического штамма оказало неоценимую помощь в прежних кампаниях по уничтожению тиранидов. Он дает возможность отслеживать изменения быстро мутирующих порождений уля и позволяет найти новые уязвимые точки. Караул Смерти неустанно выслеживает авангардные организмы, в основном генокрадов и ликторов, так как эти твари чуть ли не единственные, в ком можно обнаружить основной генокод тиранидов. Пленение тиранида – опасное задание даже для самых опытных боевых братьев, и такие операции многим стоили жизни.

КАТАКОМБЫ

Самые нижние уровни крепости занимают катакомбы, низкие извивающиеся переходы и узкие тоннели, которые, возможно, некогда использовались как воздуховоды и технические проходы. За прошедшие века они постепенно превратились в хранилища собранного ксенознания. Здесь огромные пыльные тома покоятся рядом с живосечеными образцами и запретными bestiariaми, и всё это запечатано в вечном адамантиуме и хранится в стабильности до того тёмного дня, когда человечеству вновь придётся столкнуться с этими

древними врагами.

Веками многие инквизиторы пополняли затхлые проходы под крепостью опасным знанием, живыми ксеноартефактами и уничтожающими душу текстами, которые должны быть навеки сокрыты от пытливого человечества. Хранители Караула запрещают доступ сюда всякому, у кого нет разрешения магистра бдения, однако просителю, которого привели сюда веские причины, редко отказывают. Катакомбы являются огромным кладом знаний о врагах человечества, но чтобы найти определённую информацию среди шатких инфостеллажей, требуется потратить много времени и сил.

Ходят слухи о сбежавших из Бестиария ксеносах, ставших обитателями катакомб, но любой брат Караула скажет вам, что это всего лишь миф. В действительности было несколько несчастных случаев в прошлом, включая побег отвратительного точильного червя и одного или двух куозикианских детенышей, но сбежавшие никогда не забирались так глубоко. К несчастью, иногда трудно отличить некоторые ксеноартефакты от детенышей чужаков...

КАРАНТИННЫЕ ЗОНЫ

Некоторые части катакомб объявлены карантинными зонами. В этих местах ксенозараза столь сильна, что лишь космодесантники в полном боевом облачении могут выжить здесь, и даже тогда они полностью не защищены от возможного риска. Часть карантинных зон подвержена неизвестному типу излучения или непредсказуемым временным искажениям из-за нестабильного ксеноартефакта. Другие же заражены столь опасными организмами, что их невозможно полностью уничтожить, лишь изолировать. Ходят слухи, что в некоторых карантинных зонах хранятся устройства врат, принадлежащие какому-то неизвестному ксеновиду, порталы в Паутину эльдар или же меньший экземпляр варп-врат, соединяющих Иерихон и Пасть. Если это так, то в чужих руках они станут одной из самых страшных угроз безопасности Эриоха, и поэтому должны находиться под надежной охраной. Именно из-за того, что крепость хранит столь многие секреты, боевые братья Караула Смерти так молчаливы.

ВЕЛИКИЕ ОССУАРИИ

Великие оссуарии – поразительный памятник служению Караула Смерти Эриоха. Это высокие арочные овальные туннели, полы и потолки которых покрыты бесчисленными костями, зубами и клыками убитых врагов, а в стенах рядами расположены саркофаги их убийц. На некоторых трофеях выбиты детали ксенотипа, к которому принадлежали эти ксеносы, или же имя того, кто уничтожил их, и когда это случилось, в то время как большая их часть лишена каких бы то ни было надписей и является немой свидетель гибели прежнего владельца.

Петляющие коридоры соединяются в нескольких огромных склепах, где стоят поистине исполинские скелеты монстров, слишком огромные, чтобы вообще существовать. Другие мрачные украшения могут быть найдены здесь повсюду: канделябры из черепов и позвоночников, стоящие между рифлеными колоннами из хитина и кости, рваные шкуры ксеносов, развешанные, словно стяги, рядом с



замысловатой мозаикой из окаменелого панциря. Собранные за века трофеи покрывают многие мили коридоров, а охота за ними не закончится никогда.

Все боевые братья вольны приносить в дар оссуариям столько трофеев, сколько сами посчитают нужным, и иногда это становится причиной великого соперничества, в котором каждый хочет превзойти другого. Однако последнее слово в подобных вопросах остается за магистром бдения, некоторые из которых скептически относятся к самовосхвалению. В прошлом магистры даже закрыли оссуарии на длительный срок, дабы обуздать гордыню, причиной которой, по их мнению, явилось чрезмерное количество добытых трофеев. Тем не менее если расспросить некоторых боевых братьев, долго прослуживших в Карауле, то окажется, что они помнят места, где коридоры были гораздо шире, ибо за прошедшие годы их стены были скрыты костями и останками ксеносов.

Большинство космодесантников Караула считают великие оссуарии высоко духовным, даже медитативным местом. Здесь они пребывают среди свидетельств достижений своих павших братьев и наслаждаются их победами над чужаками. Новоприбывших в крепость обычно приглашают пройти по усыпальницам, чтобы они могли ощутить масштабность задачи Караула Смерти и той части Долгого Дозора, что возложена лично на них. Обычные люди, удостоенные чести посетить усыпальницы, обычно находят это путешествие странным, гнетущим и полным пугающего и тайного, но чудесного опыта.

Хотя космодесантники не знают страха, их слуги по возможности стараются обходить это место стороной, а

уборка и обслуживание возложены на сервиторов. Однако некоторые из них, даже несмотря на все помазания и заклинания техноадептов, становятся жертвами проклятия, а их остовы спокойно пылятся в некоторых залах. Пожалуй, это и не удивительно, ведь оссуарии, по слухам, прокляты духами неупокоенных чужаков.

Должно быть, миллионы, если не миллиарды ксеносов, устилают коридоры и склепы Великих оссуариев, единые в смерти. Целые расы, истребленные Караулом Смерти и Ордо Ксенос, покрывают стены и пол под бронированными ботинками их истребителей. Обладающие психическим даром говорят, что оссуарии полны миазмами боли и бессильной ярости, а костяные коридоры оглашаются психическими бормотаниями, мольбами, проклятиями и молитвами на забытых языках.

ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ

Охотничьи уголья, созданные около четырехсот лет назад по инициативе капитана Праска и постепенно расширившиеся на несколько уровней, играют всё более важную роль в подготовке братьев Караула Смерти.

Праск считал, что ликвидационные команды не могут быть в достаточной степени подготовлены к предстоящим операциям, так как у них попросту нет возможности совместно тренироваться в различных условиях. Из-за специфики работы ликвидационная команда в один день может оказаться в палящей пустыне, а на следующий — в дурно пахнущих джунглях. Кроме того, боевые братья могут столкнуться с сокрушительной гравитацией, вакуумом, токсичной атмосферой и тысячами других необычных экологических феноменов, которые можно преодолеть при помощи определённой подготовки. Более того, новоприбывшим боевым братьям иногда сложно первый раз работать вместе, и, очевидно, что это может вызвать излишние трудности и даже случайные потери.

Это сложный для разрешения вопрос, ведь все космодесантники — гордые воины с различным происхождением, и каждый чувствует, что на его плечах лежит честь всего ордена. Некоторые капитаны предпочитали решать эту проблему безотлагательно и открыто призывали братьев помнить о своем долге и клятвах, но Праск знал, что этот путь вскоре может посеять семена всеобщего недовольства.

Капитан решил, что если они отдадут дань охотничьим традициям некоторых боевых братьев, то уровень их подготовки будет достаточен, чтобы никто не смог упрекнуть космодесантников Караула в недостаточной подготовке. Тогда он отдал приказ превратить часть огромных помещений в точные копии агрессивных планетарных биосфер и возглавил охоту на опаснейших ксеносов, выпущенных сюда из бестиария. Так, под видом охотничьих состязаний и традиций, Праск тренировал свои команды одинаково хорошо работать вместе как в ледяном аду, так и в огненных пустынях и топких болотах.

Даже после того, как Праск покинул свой пост, Охотничьи уголья оставались в эксплуатации, иногда не используя по несколько десятилетий, а потом открываясь вновь. Последующие командоры расширили территорию, иногда имитируя условия собственного домашнего мира, но чаще изображая планеты Иерихонского рубежа.

В последующие века магистр Ярракс из Чёрных

Храмовников приказал расположить гигантские, изолированные от внешнего мира корабли так, чтобы боевые братья смогли отточить боевые навыки во всех мыслимых условиях, которые могут повстречаться в открытом космосе. На этих тренировочных площадках можно воспроизвести любую окружающую среду — от вакуума, до сокрушающего давления газового гиганта. Позже капитан Мадсен модифицировал часть из них так, чтобы они повторяли переплетения корабельных коридоров и ксенолабиринтов, в которых ликвидационные команды могли бы тщательно отработать штурмовые тактики ближнего боя. А «Гнездо Ярракса», установленный вертикально 3800-метровый корабль, до сих пор пустует, чтобы космодесантники смогли тренировать свои боевые техники в условиях невесомости и предельных перегрузок.

В последнее столетие Охотничьи уголья являются всё более важной частью подготовки братьев Караула Смерти в Эриохе, а территории, которые они занимают, продолжают расширяться. Обширные залы превращают в точные копии природных сред обитания самых опасных ксеновидов. Здесь боевые братья охотятся на кошмарных чужаков под голографическими небесами и изучают все их уловки и ловушки, ведь только в этих местах они могут действительно отточить свои навыки в ожидании битвы.

ИНКВИЗИТОРСКИЙ АНКЛАВ

Инквизиторский анклав занимает значительный и хорошо обустроенный центральный шпиль крепости Эриох —

похожую на клинок Медную башню. За все прошедшие тысячелетия Долгого Дозора эти архаичного вида дворцовые апартаменты использовались лишь постоянно проживающим здесь инквизитором, входящим в Палату Бдения, и во время редких рабочих визитов представителей Ордо Ксенос. Как и другие части крепости, анклав выглядит слишком большим и хорошо оборудованным местом, явно не подходящим для текущих целей. Создается впечатление, что истинное свое предназначение он давно выполнил, или же ему только предстоит это сделать, а нынешние жители анклава — лишь новые стражи далёкой и позабытой древности.

Постоянно проживающему здесь инквизитору Палаты отведена примерно пятая часть центральной части башни, так как здесь расположен древний когитатор, который, как считается, хранит подробности деятельности Ордо Ксенос Иерихонского рубежа времён, предшествующих Эре Теней. Как и её предшественники, инквизитор Кармила тратит большую часть времени, разбирая старые отчёты, если, конечно, она не занята более важными вопросами, ведь слишком часто ключ к событиям настоящего может быть найден в рассыпающихся в пыль докладах прошлого. Кармила предпочитает держать небольшую свиту, и её аколиты практически всегда находятся на заданиях, возвращаясь в крепость лишь для того, чтобы составить отчёт и перевооружиться перед новым боем.

Множество сервиторов и слуг обслуживают башню, чтобы сделать ее пригодной для жизни, но даже всех их ревностных усилий недостаточно для столь великой задачи. За долгие века налёт времени покрыл здесь практически

Семья Лонгсорроу

«Учитывая обстоятельства. Вам, возможно, подойдет болтан паттерна «Тодвин МкXIV», господин? Три-нитая во внимание скорость ветра и... Да, конечно. Прекрасный выбор, господин.»

- Макс Лонгсорроу, перед резней на Фолспойнте

Старшими слугами Медной башни являются выходцы из семьи Лонгсорроу. С давних пор они имеют репутацию превосходных (и молчаливых) прислужников, в равной степени помогающих в выборе одежды для светских мероприятий и поддерживающих необходимую мощность питания лазорудий. Согласно их собственным семейным историям, которые сами по себе занимают целые книжные шкафы, семейство было перевезено в Эриох инквизитором Варнавой для того, чтобы провести допрос и вынести им приговор восемь поколений тому назад.

К несчастью для упрямого Варнавы, он встретил свою смерть прежде, чем смог довести расследование до конца. К счастью же для Лонгсорроу, дальнейший процесс полностью их оправдал. Хотя теоретически они должны уйти, семье Лонгсорроу не дадут покинуть крепость живыми. Вместо этого они взяли шествие над другими слугами и поселились в Медной башне в роли их управителей. Лонгсорроу философски относятся к обстоятельствам, благодаря которым они прошли путь от подозреваемых до служащих, но всё ещё ведут себя как узависимые гордецы, оскорблённые тем, что впервые в жизни их в чём-то подозревали.





всё, изрядно поубавив бывшее величие. Слуги, снующие по холодным пустым коридорам, должны содержать комнаты и залы тёплыми и освещёнными, как того требуют потребности человека.

С тех пор, как были открыты варп-врата, одинокую крепость стало посещать столько гостей, сколько тут не видели за все предыдущие века. Сейчас Инквизиторский анклав и Медная башня стали самыми населёнными зонами во всей крепости. Между прибытиями и отбытиями инквизиторов со своими свитами, сервиторами, рабами, заложниками и пленниками Ордо Ксенос, Медная башня наполнена шумом, светом и эхом человеческих голосов.

Однако это всё иллюзия, и за пределами анклава крепость вновь обрушивает свою чудовищно гнетущую тишину. Причиной столь явных различий между башней и всеми остальными зонами в первую очередь являются трения между инквизиторами, ведь столь сильные и активные личности попросту не могут сходить в вопросах приоритетов и честности, и порой крепость Эриох принимает у себя удивительно непримиримых соперников. Иногда в темных залах и коридорах анклава они проводят тайные собрания, на которых решают, какие планы им следует поддерживать, а осуществлению каких препятствовать всеми силами.

ХРАМ СВЯТОГО АРЕТА

Глубоко в недрах крепости находится неуместно смотрящееся в этих стенах сооружение, скрытое от посторонних глаз. Здесь расположен прекрасный храм, богато украшенный даже по стандартам Адептус Министорум. Замысловатые

ЭРИОХ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Крепость Караула столь огромна, что вы можете даже сделать её объектом своих приключений или же попросту убить время между операциями. Вот некоторые предлагаемые для использования области:

- **Катакомбы.** Игроки должны найти информацию или артефакт, которые необходимы им для текущей операции. Объект их поисков скрыт глубоко в катакомбах внутри карантинной зоны.
- **Охотничьи угодья.** Игроки должны подготовиться к предстоящей операции в Охотничьих угодьях. Все действия здесь происходят вживую, и ликвидационные команды могут встретить неожиданно сильное сопротивление, когда безжалостные инструкторы будут лишь увеличивать число врагов. Помните, что в Охотничьих угодьях можно воспроизвести любую окружающую среду и любые условия, так что токсичная атмосфера и экстремальный климат должны быть представлены.
- **Ксеновестиарий.** ПИ призваны сдерживать прорыв тиранидских организмов из Фиолетовой зоны. Генокрадов, ликторов и гантов необходимо уничтожить до того, как они разбредутся по крепости. Кроме того, как только пыль осядет, необходимо найти новых подопытных.
- **Великие оссуарии.** Психические страдания неупокоенных духов чужаков проявляются всё чаще, кульминацией становятся кроваво-красные фантомы, пытающиеся атаковать боевых братьев. Источником этого может быть артефакт чужих, спрятанный в склепе, или же одержимый ксенос-псайкер.
- **Инквизиторский анклав.** Накалившееся соперничество инквизиторов грозит вылиться в откровенное насилие. Игроки должны помочь инквизитору Кармилле сохранить порядок, не нарушив при этом статус самоуправления Инквизиторского анклава.

витражи возвышаются над украшенным золотыми вставками восьмиугольным возвышением из белого мрамора, стоящим в центре храма. На нём находится высеченная из алебаstra статуя героического воина, о чьей невероятной древности можно только догадываться.

Выгравированные на стенах храма псалмы на высоком готике не дают даже намека, в честь кого было построено это сооружение. Время стёрло подробности когда-то мастерской резьбы, а голова и поднятая рука статуи были уничтожены в далеком прошлом, однако она до сих пор хранит дух благородства и целеустремленности. В последние десятилетия прибывающие в Эриох из Каликсиды связывают храм со Святым Аретом Невспоминаемым, хранителем того, что не следует помнить. Иногда здесь находят пустые инфопланшеты и потрескавшиеся библиотечные кристаллы, оставленные в качестве подношения святому, дабы он помог забыть прошлое.

Однако космодесантники, долго прослужившие в крепости, знают, что храм был построен еще до канонизации Святого Арета. Они считают, что статуя, скорее всего, изображает героя Экклезиархии, забытого его собратьями-священниками, но до сих пор почитаемого Караулом Смерти, вместе с которым он работал.

ОБИТАТЕЛИ ЭРИОХА

Жители прибыли в крепость из самых дальних уголков галактики — жуткое собрание воинов, охотников и учёных, у каждого из которых были свои причины действовать в Иерихонском рубеже. Даже неразговорчивые боевые братья Караула Смерти, прибывшие в великую крепость Караула ведомые древним долгом, часто имеют длинную и причудливую историю, а также собственные мотивы для присоединения к Долгому Бдению. Некоторые из самых могущественных, безжалостных и умных слуг Императора ходят по залам Эриоха, и недооценить любого из них, значит подписать себе смертный приговор.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Для каждого персонажа представлено несколько идей о том, как его можно использовать в более глобальной истории или посвятить ему отдельную. МИ волен свободно изменять, модифицировать или игнорировать персонажей в угоду собственной истории.

БОЕВОЙ БРАТ РИХТЕР

Рихтер — шрамированный ветеран из Чёрных Храмовников, совсем недавно вступивший в ряды Караула Смерти Эриоха. Он кажется молчаливым и ничем не примечательным, но его опыт обращения с болтганом и цепным мечом свидетельствует о смертоносном искусстве. Знаток поймёт, что он годится в братья меча, хотя он и не несёт на доспехах почестей и не стремится к демонстрации доблести.

Рихтера беспокоят старые душевные раны. Сжатая челюсть и отстранённый взгляд свидетельствуют о душе, глубоко встревоженной событиями прошлого. Те, кто внимательно следит за подобными вещами, заметят, что Рихтер чаще других приватно общается с капелланом Стромом и они общаются так, будто у них общее прошлое или общее время.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- В ордене Рихтеру было поручено обучать неофитов, но он был вынужден вести их в бой, к которому они не были готовы. Неофиты погибли, в чём Рихтер винит себя. Капеллан Стром просит ПИ взять Рихтера в свою ликвидационную команду в надежде отговорить его от принятия клятвы Чёрного Щита или десантника-ликвидатора.
- Рихтер тайно ищет что-то в катакомбах и, возможно, вступает в сговор со Стромом. Он может искать шкатулку, оставленную капитаном Рамиэлем (см. далее), или иной ксено-артефакт. В случае поимки он будет биться до конца, а не отвечать на вопросы. С другой стороны, явно подозрительные действия Рихтера могут быть попыткой восстановить честь вернув потерянную реликвию, чтобы он мог вернуться в родной орден.

КАПИТАН БРАНД

Бранд Мак Лир прибыл из Штормовых Стражей, где прославился в «Очищении Бдения». Опыт сражения с мерзостными слогтами пробудил в нём желание присоединиться к Караулу Смерти. Острый пыл и превосходные тактические навыки быстро возвысили Бранда — к своему третьему развертыванию он возглавил ликвидационную команду, а во время девятого бдения он был избран капитаном Караула.

Бранд временами может казаться излишне осторожным лидером, ибо он всегда ждёт от врага уловок и ловушек, но как только начинается битва, он становится таким же свирепым и яростным, как любой космодесантник. Морвенна, сакрисская клеймора, Бранда забрала жизни великого множества ксеносов.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Двухметровая Морвенна — реликвия Штормовых Стражей. Бранд чувствует, что настало время найти того, кто достоин нести её в бою, поскольку командирские обязанности всё больше отдаляют его от ярости битвы. Бранд весьма осторожен, так что все кандидаты могут подвергнуться суровым испытаниям, чтобы убедиться в том, что они достойны такой чести.
- ПИ втянуты в конфликт между Брандом и другим капитаном, разгоревшийся относительно правильного способа проведения операции. Тактика Бранда, как и следовало ожидать, безопасна и соответствует Кодексу, но требует слишком много времени, а план врага близок к завершению. Попадание в ловушку может привести к катастрофе, так что игрокам приходится выбирать свой яд.



КАПЕЛЛАН ТИТ СТРОМ

“Он прямой и яркий мет, направленный против тьмы. Долг и послушание — его единственные пороки; никакого высокомерия, никакого эго, только неустанное стремление и искренняя преданность Долгому Бдению и уничтожению ксеносов”.

— командор Мордигаэль о Тите Строне

Тит Стром воплощает сущность Эриоха: беспощадный долг, непоколебимую веру и неизменную ненависть ко всему чужацкому. Также как и крепость, Стром хранит множество секретов. Стром впервые пришел в Эриох как чёрный щит, его прошлая история и орден были уничтожены. С самого начала он каждое мгновение посвящал долгу перед Караулом, столь самозабвенно погружаясь в цикл тренировок, поста и молитвы, что некоторые боевые братья усомнились в его здравомыслии.

Готовность Строма была по-настоящему проверена на самой первой высадке, когда его ликвидационная команда попала в засаду херетек-ксеносов на Мениске. Первые же залпы убили боевого брата Зарка, лидера команды, а всех остальных серьёзно ранили. Несмотря на ранения, Стром защитил выживших, приняв яростную контратаку и в одиночку уничтожил огневую позицию херетек и рассеял уцелевших врагов. После эвакуации было обнаружено, что броня Строма выдержала более двухсот попаданий, треть из которых пробила благословенный керамит и пустила кровь. Даже космодесантники не бессмертны, а их генетически усиленный метаболизм имеет свои пределы. Апотекарии не ожидали, что Стром выживет и вызвали для последнего помазания капеллана Караула.

Именно в это время, по словам Строма, путь открылся ему. Спокойная сила и непоколебимое чувство праведности капеллана зажгли в нем жажду жизни, которая вернула его с края смерти. Стром оправлялся от травм медленно и мучительно, буквально балансируя на пределе возможностей. Только поднявшись с постели, Стром стал учиться у капелланов и был принят в качестве послушника. В течение многих лет Стром служил под началом разных капелланов, фактически превратившись в простого новичка, изучающего катехизисы и легенды Долгого Бдения. Он с энтузиазмом подходил к каждому испытанию, завоевывая одобрение каждого из своих учителей, прежде чем его, наконец, приняли в их ряды.

Если застать его без посеребрённой посмертной маски, лицо Строма изящное и красивое, а глаза загораются фанатичным пылом всякий раз, когда речь заходит о ксеносах. Несмотря на свою мертвенно-бледную внешность, Стром — мастер рукопашной, способный выдержать удар орочьего боевого босса или повергнуть Карнифекса, вот лишь два из множества подвигов капеллана.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Засада на Мениске фактически положила конец операциям на этом мире. К тому времени, когда на место происшествия прибыла ещё одна ликвидационная команда, херетки съезжали, и следов их найти не удалось. Десятилетия спустя недавний инцидент с Мениском пролил чуть больше света на этот вопрос, и Стром энергично ходатайствует о проведении полного расследования. Он считает, верно или нет, что это может дать дополнительные подсказки о событиях, которые привели к засаде. До сих пор инквизитор Квист на удивление

пренебрежительно относилась к этому делу, хотя формально этот вопрос входит в её компетенцию. У неё могут быть секреты, которых она предпочла бы не выставлять на всеобщее обозрение.

- Стром сыграл важную роль в поимке неизвестного ксено-субъекта № 696, по видимому уникального и неубиваемого чужака. Теперь у Строма появляются сводящие с ума видения, которые могли бы привести его ещё к одному такому же монстру. Схватка со столь ужасной тварью — ужасная перспектива, но она может дать подсказки о том, откуда они берутся и как их уничтожить раз и навсегда. Существо может путешествовать на космическом скитальце, скрываться в городе давно вымерших ксеносов или бесчинствовать среди незадачливых поселенцев на каком-нибудь злополучном пограничном мире.

ДРЕВНИЙ ГОРМАН

Горман — знаменитый ветеран Багровых Кулаков, с честью служивший в Карауле Смерти пятнадцать раз до попадания в дреднуут. О мастерстве и хитрости Гормана в сражении с орками сложили легенды, говорят, что в битве при Урканском Разломе даже орки скандировали имя Гормана, прославляя его за единоличную победу над собственным боссом. Но пять веков назад, во время пятнадцатого бления, Горман получил смертельные раны, и попросил Караул Смерти обратиться к Багровым Кулакам с просьбой, чтобы его останки хранились в Эриохе. Теперь он покоится в киберорганической сети бронированного саркофага, чтобы в случае необходимости снова сражаться бок о бок с боевыми братьями.

Любимая платформа Гормана — это боевая машина под названием Фуриоза Рекс с двумя силовыми кулаками и подвесным огнём. Ярость Гормана может сравниться с землей целую орду, сокрушив их ужасающей лавиной адамантиновых кулаков. К счастью, столь тяжёлая поддержка требуется редко, так что Горман чаще служит Караулу Смерти тактическим аналитиком и советником. По правде говоря, старого воина раздражает такая рутинна и он с радостью ухватится за любую возможность оказаться в гуще сражения.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Без ведома ПИ Горман решает, что им может понадобиться его помощь. Он принимает меры, чтобы следить за их действиями, и остаётся ждать своего часа на случай, если потребуются помощь. Внезапное прибытие Гормана в десантной капсуле или посредством телепортариума может обернуть катастрофическое поражение в победу. К сожалению, столь мощное подкрепление также уничтожит любые шансы на скрытность.
- Горман просит, чтобы один из ПИ посетил его в реликвариуме. Он поднимает вопрос об угрозе, которую, по его мнению, упустили из виду, и предлагает игроку обратиться к магистру бления с просьбой принять меры. На первый взгляд угроза выглядит правдоподобной, но так уж получилось, что потребуется поддержка на уровне дреднуута...



КАПИТАН РАМИЭЛЬ

Тёмный ангел впервые вызвался добровольцем в Караул Смерти чуть более шестидесяти лет назад. По правде говоря, при этом он руководствовался скрытыми мотивами, хотя его страсть к уничтожению ксеносов была поистине выдающейся. Рамиэль участвовал в зачистке мятежного мира Тарабал, где среди пылающих руин столицы он обнаружил информацию о Падших, настолько чувствительную, что она была передана непосредственно внутреннему кругу Тёмных Ангелов.

Человек, который мог быть только одним из Падших, был нанят олигархами Тарабала для обучения своих армий, хотя, по словам выживших, он ушёл до падения первых десантных капсул. Говорят, что перед тем, как уйти, Падший облачился в доспехи "полностью чёрных, без опознавательных знаков, за исключением одного наплечника в виде серебряного черепа". Это усилило подозрения Рамиэля в том, что по крайней мере один из Падших присоединился к Караулу Смерти под видом чёрного щита.

В течение последующих десятилетий Рамиэль проводил больше времени в Карауле Смерти, чем в родном ордене. Долгие годы он, скрупулёзно перемещаясь от крепости к крепости, тайно проверяя чёрных щитов и исследуя их происхождение. В Эриохе у Рамиэля возникли подозрения относительно капеллана Тита Строма, бывшего чёрного щита неизвестного происхождения. Из-за необходимости в секретности Рамиэль не мог противостоять Строму напрямую, поэтому он медленно собирал улики и разрабатывал план проверки геносемени Строма. Однако, прежде чем этот вопрос мог быть решен, капитану Рамиэлю было предложено возглавить ликвидационную команду на специальной операции.

Тридцать лет назад Рамиэля и его команду послали восстановить контакт со караульной станцией Мидаэль на краю проклятой аномалии Гадекса. В то время считалось, что данные, собранные станцией, могут иметь жизненно важное значение для крестового похода и что в ближайшем будущем постоянное присутствие там необходимо восстановить. Однако после того, как Рамиэль и его команда приблизились к Мидаэлю все контакты были потеряны, и с тех пор никаких следов их не было найдено. И по сей день Мидаэль остаётся вне контакта с Караулом Смерти и надёжно хранит свои секреты.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Подозрения Рамиэля могли бы сойти на нет после его исчезновения, если бы не запечатанная шкатулка, которую он оставил на хранение в хранилище. Шкатулка генетически закодирована

только для того, чтобы открываться только тёмному ангелу или его потомку. В ней содержатся настолько убийственные доказательства, что некоторые группы внутри крепости могут прибегнуть к крайним мерам, чтобы обезопасить (или уничтожить) шкатулку.

- На Мидаэль отправлена ещё одна команда. Корабль Рамиэля найден дрейфующим в космосе, очевидно, став жертвой саботажа. Караульная станция осаждена вражескими войсками, прорывающими последнюю линию автоматических защитных сооружений, в то время как одинокий космодесантник из предыдущей команды изо всех сил пытается удержать станцию. Но кто он — выживший или диверсант?

АПТЕКАРИЙ СЕПТИМ

Аптекарий Септимус носит серый клобук десантника-ликвидатора, одинокого брата, поклявшегося путешествовать по пустоте с секретными операциями без надежды на помощь или поддержку ордена. Септим прибыл в крепость вслед за Крестовым походом Ахилла на корабле вольного торговца Диаса Лана, хотя неясно, был ли он на борту его корабля, когда тот пересёк варп-врата, или сел уже в Иерихонском рубеже.

Септимус происходит из Ангелов Очищения, преемников благородных Тёмных Ангелов, хотя уже много лет он не стоял плечом к плечу со своими боевыми братьями. Из-за большого опыта службы в Карауле Смерти он является высококвалифицированным аптекарием с опытом работы с широким спектром геносемени. Септимус беззаботен и харизматичен, даже неравнодушен к случайным шуткам, что весьма необычно для его ордена. Он всегда готов облачиться в доспехи и вступить в бой, чтобы помочь своим братьям, хотя его, казалось бы, дружеское отношение может скрывать тайные планы.

Какая операция провела Септима через звёзды к Эриоху, остаётся неизвестным. Похоже, он искал в Эриохе капитана Рамиэля и в его отсутствие остался расследовать исчезновение капитана на Мидаэле.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Септимус, скорее всего, добровольно продемонстрирует свои значительные навыки в любой операции ликвидационной команды, которая может приблизить его к разгадке исчезновения капитана Рамиэля. Капитан послал сообщение с просьбой о том, чтобы аптекарий Тёмных Ангелов или их преемников прибыл в Эриох для проведения тестирования геносемени, хотя Септим не знает, чьего и почему. Септим приходит к убеждению, что в караульной крепости зреет заговор, и ищет союзников, которым сможет доверять.
- Септим был послан в Эриох,

чтобы изготовить вирусное оружие для использования против сил Тау в Сером Аду. Маловероятно, что удастся найти эффективное оружие против крутов, но вespиды могут оказаться уязвимыми. Несомненно, потребуется множество образцов из ульев вespидов.

КАПИТАН ПРАСК

Больше всего капитан Праск прославлен строительством первых охотничьих угодий на Эриохе четыреста лет назад. Ультрадесантник прославился навыками подбора и развёртывании ликвидационных команд, за что его с любовью помнит почтенный боевой брат Арий Хизерон. Арий может рассказать много историй о том, как команды Праска каким-то были идеально уравновешены, чтобы создать динамизм, который становился почти непреодолимым. Последующие командиры всё ещё используют термин «Пара Праска» для обозначения команды из двух боевых братьев, которые хорошо работают вместе, несмотря на все различия.

Каким образом Праск мотивировал целые команды гордых соперников и одиноких волков столь успешно сотрудничать, остаётся загадкой, которую капитаны очень хотели бы разгадать. Праск отслужил в Карауле Смерти одиннадцать бдений, в шести из которых капитаном и дважды — командором. Он пал во время первой тиранидской войны битве, удерживая северную полярную крепость Макрагга.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Обнаружен участок Охотничьих угодий, который ранее был закрыт и забыт. Он содержит жутко точное воссоздание места, к о т о р о е ликвидационная команда либо собирается посетить, либо только что посетила. Расследование показывает, что это не такое редкое явление — очевидно, предвидение Праска граничило со сверхъестественным.
- ПИ обнаруживают доказательства того, что Праск использовал всевозможные грязные трюки, чтобы заставить свои хваленые команды работать — взятки, шантаж, даже наркотики, изменяющие сознание, и гипнокондиционирование. Сделают ли они свои открытия общеизвестными и очерняют имя легендарного боевого брата, передают ли информацию тем, кто может её использовать снова, или оставят тайны прошлого? Их выбор может наделить их могущественными друзьями и врагами.



ЧЕМПИОН АТТУЛ ПОЛУРУКИЙ

Ещё один недавно прибывший, чтобы понаблюдать за Эриохом. Аттул завоевал среди Космических Волков славу великого истребителя орков — огромная награда в ордене, столь хорошо известном яростной любовью к рукопашному бою. Он был послан из великой роты, которая в настоящее время сражается в Орфейском клине, чтобы изучить способы убийства тиранидов, известные в Эриохе, чтобы вернуться и обучить им своих боевых братьев.

По правде говоря, Аттул плохой ученик и ещё худший учитель, впрочем, этот факт он болезненно осознаёт и глубоко им обеспокоен. Аттул скрывает страх неудачи дерзким антагонизмом, предпочитая преодолевать свои разочарования в поединках или испытаниях. Он приобрел репутацию импульсивного и неуправляемого поединщика, которое не раз действовало на нервы Палате Бдения. Ожидается, что Харл Сероплёт громогласно поддерживает своего брата по ордену. Сероплёт настаивает на том, что “молодой щенок”, как он его называет, со временем оступится.

Мордигаэль достиг компромисса, назначая Аттула практически на любую операцию Караула Смерти, включающую даже запах тиранидов. Есть надежда, что Аттул будет более успешным в обучении, работая в компании боевых братьев, хорошо осведомленных о тиранидах. Заодно эта политика позволяет максимально долгое время держать беспокойного Аттула подальше от крепости.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Перед самым началом операции Аттула назначаются в ликвидационную команду. Он довольно быстро найдёт повод повздорить или “потренироваться” со всеми в команде, чтобы доказать, что он самый крутой и сильный. Однако, несмотря на дерзкое поведение, Аттул отчаянно хочет учиться, и любой, кто сможет завоевать его уважение и вбить ему в голову здравую идею, приобретёт друга на всю жизнь.
- Ликвидационная команда должна выдвигаться против орков, и Аттул практически умоляет взять его с собой. Шанс убить знакомых врагов может подпитать его пылающего эго и сделать его более сговорчивым в будущем.



ИНКВИЗИТОР ХОРОС БАРНАБАС, ОРДО КСЕНОС

История инквизитора Хоросы Барнабаса завершилась четыре столетия назад и ничто в ней не свидетельствует о его заслугах. Нынешние слуги в Медной Башне, например, в основном потомки его заключённых, попавших в бюрократическую ловушку после оправдания. За его свитой оставался след из потерянных артефактов и неудачных операций, которые сопровождался таким количеством слухов, что некоторые подозревали, что они разыгрывают секретный план. Если так, то всё это делалось под самым носом у Ордо Ксеносов и, несомненно, в сговоре со многими из их наиболее высокопоставленных его членов. Большая часть вклада Барнабаса в знания Ордо ныне запечатана в карантинных зонах катакомб, предположительно слишком опасных и токсичных, чтобы к ним можно было приблизиться.

Инквизитор Барнабас всегда любил смелые жесты и являл для масс впечатляющую фигуру, недвусмысленно воплощая самые распространённые представления народа о том, каким должен быть инквизитор. Его массовые погромы всегда вызывали ужас среди знати, что придавало ему большую популярность среди низов. К сожалению, развевающийся плащ и впечатляющие доспехи Барнабаса не смогли произвести впечатление на элдар в стычке на Андронике, где он встретил смерть от огненной пики.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Обнаружены доказательства того, что инквизитор Барнабас находился под каким-то ксено-влиянием, по крайней мере, в последние годы. ПИ нужно отследить перемещения Барнабаса, чтобы узнать, где он был обращён и, самое главное, кто знал об этом. К сожалению, отчёты, журналы и записи, которые нужно будет проанализировать, запечатаны в особо опасных карантинных зонах глубоко в катакомбах.
- Нечто, что Барнабас оставил в катакомбах, угрожает породить новую карантинную зону. Источником угрозы может быть перегруженный ксено-артефакт, рой голодных детенышей, смертельная вирусная чума или даже временные варп-врата, но в любом случае его необходимо остановить.

МАГИСТР КУЗНИ МАК ЗИ ВЕН

Приверженец Культа Механикус, проявивший себя настоящим мастером в искусстве техномантии. Его скромное происхождение из воинских племен Сакриса привело к тому, что он рассматривал технологию как соприкасающуюся с божественностью. Вскоре после вступления в орден Штормовые Стражи убедились, что Мак Зи беспорно талантлив и его быстро повысили до звания технодесантника. Некоторые из его боевых братьев ворчат, что Мак Зи проявляет больше уважения к красным жрецам Марса, чем к собственному ордену, но умение Мак Зи создавать оружие и доспехи завоевало ему много друзей.

Мак Зи вызвался добровольцем в Караул Смерти, чтобы удовлетворить растущую жажду знаний. В литейных цехах и катакомбах Эриоха он получил доступ к обширному хранилищу данных как о человеческих, так и о чужацких устройствах. Он втайне рассматривает ксенотех не более чем ещё один инструмент для прославления Омниссии, полагая, что любая наука может быть обращена на службу Человеку, как только она будет правильно понята. Мак Зи стал презирать Харла Сероплёта за неуважение старого Железного Жреца к Богу-Машине и узколобость. Если Сероплёт каким-то образом потеряет свою должность мастера кузни Эриоха, Мак Зи будет готов занять его место.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- В части оборудования или оружия, выданного ликвидационной команде, используются компоненты ксенотеха, которые неожиданно выходят из строя. После этого Мак Зи подойдет к ПИ и попытается купить их молчание. Если игроки готовы вступить в сговор с Макком Зи, он позже попытается склонить их к дискредитации Харла Сероплёта.
- Мак Зи на некоторое время исчезает, а затем его находят мёртвым в своей кузнице, погибшим от одного из им самим изготовленных цепных мечей. Такие важные улики, как волчья шерсть, указывают на причастность Сероплёта, но в результате более тщательного расследования выясняется, что пуританские инквизиторы хотели прекратить поддержку Мак Зи одного из своих радикалов. В конце концов, Мак Зи убивает одна из его собственных ксено-ересей, что является проявлением чистой иронии судьбы.



ИНКВИЗИТОР ВИЛС АНДАРИОН, ОРДО КСЕНОС

Инквизитор Андарион — один из нескольких светил Ордо Ксенос, привлечённых для наблюдения за крепостью Эриох с момента открытия варп-врат. Его основной интерес связан с самими вратами, но опасности Колодца Ночи заставили его отправиться в Эриох, чтобы продолжить свои исследования. Здесь он может, по крайней мере, изучить данные, собранные о спящих варп-вратах на протяжении всей Эпохи Теней. Андарион содержит значительную свиту адептов, савантов и сервиторов в Медной Башне именно для этой цели. Они работают день и ночь в поисках какой-то неуловимой части данных и, по-видимому, нуждаются в ней.

Инквизитор Андарион также проявил живой интерес к легендам о ксеносах по всему Иерихонскому рубежу, чем старше и темнее, тем лучше. Он совершил несколько экспедиций на Пустошь Юпитера и Карлаку, следуя по стопам инквизитора Винсента. Интерес Андариона к местным мифам о городе на дне моря привел его в Карлак ещё до исчезновения Винсента, и некоторое время они оба сотрудничали в расследовании. Андарион решил не закрывать вопрос об исчезновении инквизитора Винсента до тех пор, пока Заэр, или, что более вероятно, его убийца, не будет найден.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- У Андариона есть теория, что варп-врата и несколько старых ксено-объектов, разбросанных по Рубежу, каким-то образом связаны. Чтобы доказать или опровергнуть свою теорию, ему нужно получить данные и изъять образцы в точках, разбросанных по всему Рубежу. Если он прав, то открытие варп-врат предвещает кубо более ужасные события.
- Корабль, на котором Андарион прошёл Колодец Ночи, Гордость Маккеллана, был полностью разрушен внутренним взрывом всего через несколько часов после высадки инквизитора. Остатки журнала дают возможность полагать, что пока инквизитор находился на борту он вёл себя странно и подвергал опасности корабль. Что же произошло в гравитационных приливах и водоворотах Колодца Ночи? Нашел ли инквизитор на корабле какую-то заразу, которую необходимо уничтожить, или он просто заметал следы связи с тёмными силами?



ИНКВИЗИТОР ЭЗУ ГРЕЙЛ, ОРДО КСЕНОС

Только одно привело инквизитора Эзу Грейла в Иерихонский рубеж — тираниды. Грейл рассматривает тиранидов как величайшую угрозу Империи, и при любой возможности сводит на это любой разговор. Грейл обосновалась в караульной крепости с явной целью лоббирования дальнейших действий в Орфейском клине, а её столкновения с инквизитором Палаты были громкими и публичными. В результате она выбрала апартаменты подальше от Медной башни и прямо над Бестиариумом, перегоняя свою желчь и сарказм в длинные отчёты Палате Бдительности.

Члены Караула Смерти куда теплее относятся к Грейл, поскольку полностью осознают экспоненциальную угрозу, которой может стать улей, если у него будет доступ к достаточному количеству биомассы. Однако, убедить лидеров Крестового похода и коллег-инквизиторов в необходимости перенаправить все подкрепления, проходящие через варп-врата, в Орфейский клин куба сложнее. Грейл цепляется за надежду, что Хранилище Омега откроется, чтобы показать некое оружие, способное остановить тиранидов, и не только в Иерихоне, но и по всей галактике.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

- Отчаянно желая показать угрозу, исходящую от тиранидов, Грейл организует прорыв в Фиолетовой зоне, где удерживаются авангардные организмы тиранидов. Она будет заметать следы, но не раскается, если её раскроют; Грейл готова принять мученическую смерть ради успеха проекта.
- Грейл хочет возглавить разведывательную экспедицию в Орфейский клин, чтобы выявить, насколько плохо обстоят дела. Переубедить её нельзя, но есть шанс защитить.



УЗНИКИ КАРАУЛА СМЕРТИ

"Почему живы? Так мы можем утиться и впоследствии убить куда больше".

— капеллан Титус Стром

Эриох — это тюрьма для некоторых из самых опасных ксеносов, с которыми сталкивался Караул Смерти. Здесь их изучают, или, по крайней мере, содержат, до тех пор, пока апотекарии не решат, что подопытные более не представляют ценности. В камерах Ксенобестиария также содержится множество странных существ и потенциальных союзников, которых держат до тех пор, пока их судьба не будет определена Палатой Бдения. В галактике мало мест, где можно найти столь богатое скопление ксеновидов, которое вызывает ужас и тёмное восхищение у всех кто его видит.

ЦУА'МАЛОР ВИОРЛА АУН'ЛА: ЧЛЕН ЭФИРНОЙ КАСТЫ ТАУ

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ: ИНФРАКРАСНЫЙ

Аун'Ла - низкоранговый член эфирной касты, который был захвачен ликвидационной командой на курьерском корабле. В ходе исключительно сложной операции, предпринятой боевым братом Пелласом, фрегат типа Гладиус Громогласный проскользнул глубоко в контролируемое тау пространство и перехватил корабль Аун'Ла, когда тот проходил через необитаемую систему. Высокоточное оружие вывело из строя двигатели корабля, а абордажная партия легко одолела ксеносов внутри. Курьерский корабль был настроен на катастрофический отказ двигателя, а Громогласный исчез в пустоте, не замеченный никакими другими кораблями тау. Насколько известно, тау не знают, что Аун'Ла был захвачен, и считают, что он был убит в результате случайного взрыва корабля.

Некоторые, однако, высказывают сомнения по поводу этой операции. Всё прошло слишком гладко, чтобы осторожные инквизиторы могли полностью доверять призу, который, попал к ним в руки. Они утверждают, что успех был подстроен: начиная с неосторожных передач, которые предупредили Караула Смерти, до маршрута эфирного и отсутствия флота тау в районе операции. Тау фанатично преданы своей правящей касте, и подвергать риску даже низкорангового её члена кажется актом нехарактерной небрежности.

Сканирование Аун'Ла сенсориумом и авгурами не выявили заметных отклонений от стандартной морфологии тау. Нет никаких признаков дополнительных мозговых узлов, которые могли бы подразумевать психический контроль, никаких феромонных желез, никаких субзвуковых аугментаций.

Делается вывод, что предполагаемый "член эфирной касты" им не является и был целенаправленно выдан, чтобы ввести в заблуждение врагов тау.

Все ксеносы регулярно проверяются на молекулярном



уровне на предмет скрытого оружия и взрывчатых веществ, прежде чем быть доставленными на Эриох, и считается, что в настоящее время Аун'Ла не представляет угрозы. Тем не менее за ним всё время внимательно наблюдают и держат в полном карантине от других тау пурпурного сектора, пока Палата Бдительности обдумывает его судьбу. Некоторые стремятся к исчерпывающей вивисекции, чтобы раз и навсегда разрешить сомнения, в то время как другие довольствуются тем, что наблюдают и ждут, когда проявится план тау. Этот вопрос остается нерешённым.

ЛАРАТИН КИ ТАЙЕЛЛ: ЭЛДАР- ОТСТУПНИК

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ: ЧЁРНЫЙ

Немногим более трёх веков назад ликвидационная команда была отправлена для расследования сигнала бедствия с караульной станции на Ресгуле. По прибытии боевые братья обнаружили остатки неудачной атаки элдар, которая почти сокрушила автоматическую защиту станции. Внутри самой станции они обнаружили одинокого элдар, который объявил, на низком готике с тонким акцентом, что находится под защитой Инквизиции, после чего предоставил необходимые документы и разрешения.

Элдар-отступник назвался Ларатином Ки Тайеллом, давний соратник высокопоставленного члена Ордо Ксенос. К несчастью для Ларатина, инквизитор, о котором шла речь, исчез, и коли он объявится ему столкнуться с некоторыми вопросами. После множества унижений Ларатин был

доставлена в Ксенобестиарий и с тех пор находится там в заключении.

Несмотря на обстоятельства, Ларатин общается вежливо с небольшой долей отчуждённости, столь свойственной его виду. Он, похоже, философски относится к своему заключению и предпочитает считать себя почетным гостем Караула Смерти. По правде говоря, его жизнь висит на волоске, так как некоторые боевые братья считают его шпионом, способным неким образом сообщать врагам о том, что происходит в крепости. Однако информация Ларатина об активности элдар на Иерихонском рубеже, была достаточно полезной, так что ему позволяют жизнь. Ларатин будет охотно помогать в любом расследовании, пытаясь при каждой возможности войти в доверие к допрашивающему.

СУБЪЕКТ №696: НЕИЗВЕСТНЫЙ КСЕНОС

Уровень угрозы: УЛЬТРАФИОЛЕТОВЫЙ

Субъект №696 – изменчивая, ранее неизвестная чужацкая сущность, захваченная на космическом скитальце Проклятие Магеллуса, появившимся в Слинарском Сдвиге. Магеллус был обнаружен шестнадцать десятилетий кораблём вольного торговца леКуэра, оторванного от флотилии неожиданным варп-штормом. Сам космический скиталец нёс следы жестоких атак. Зияющие дыры в корпусе напоминали оставленные чудовищными когтями биокораблей тиранидов, но то, что боевые братья обнаружили внутри, было даже страшнее порождений разума-улья

Ликвидационную команду возглавил капеллан Тит Стром по его собственной просьбе, что было действием для старого воина, связанного долгом. Он поделился с командой сильным предчувствием, что внутри скрывается великий враг и когда они взломали внутреннее шлюз он оказался прав. Добравшись до командного собора, они нашли существо, убившее весь экипаж Магеллуса, покоящимся среди останков своих жертв. Мерзостное чудовищное существо с когтями и щупальцами бросившее вызов боевым братьям, казалось, сделанным из равных частей кальмара, птицы и паука.

Праведные братья обрушили на возвышающееся существо потоки болтов и плазмы, но безрезультатно. На каждую сожжённую или отстреленную конечность мгновенно вырастали ещё две и с каждым мгновением зверь становился всё более защищённым от их атак. Прометий и цепные клинки какое-то время действовали лучше, но выносливость существа казалась бесконечной, а никакой центральной точки или ствола мозга обнаружить не удалось.

Брат Алякс был разорван надвое цепкими щупальцами, а брат Фейнор – прорублен от шеи, до промежности костяным лезвием с перьями, после чего отчаявшийся капеллан Стром использовал реликвию, которую он носил более двух столетий. Темпорис Агентис был мастерски сделанной стазисной бомбой, которая, как говорят, была создана самим магосом Юстиниусом Кренцем, устройство размером с кулак, но способное на ограниченное время останавливать время в небольшом радиусе.

Тварь Проклятия была поглощен стазис-полем и поймана в ловушку, как насекомое в янтаре. Капеллан Стром хотел направить поражённый скиталец в сердце ближайшей



звезды, но долг перед Долгим Бдением удержал его руку. Такой явно уникальный экземпляр необходимо было изучить и идентифицировать, чтобы ему можно было противостоять, тем более что седой капеллан не знал ни одного подобного зверя за все свои долгие годы службы в Карауле Смерти. Возвращение на Эриох было сопряжено с трудностями. Прежде чем существо было надёжно помещено в Ксенобестиарий, оно забрало ещё одну жизнь и нанесло множество ран.

На сегодняшний день исследования по субъекту № 696 были в основном бесплодными и разочаровывающими. Ранние теории о том, что это вызванная Варпом мутация или организм тиранидов, были опровергнуты, хотя у него есть общие черты с обоими. Не было найдено ни одного оружия или атаки, которые были бы смертельны, хотя некоторые значительно замедляли его необычайную регенерацию. Было постулировано, что сущность может быть проявлением существа, обитающего в другом измерении, с ограниченным проникновением в наше, — щупальце, просунутое через прореху. Как такое существо может быть убито и действительно ли оно уникально, остаётся загадкой, на которую ещё предстоит дать ответ.

СИЛИКАТНАЯ СУЩНОСТЬ: “ХРАНИТЕЛЬ КЛЯТВЫ”

Уровень угрозы: Жёлтый (ожидается белый)

Редкий и скрытный ксеновид, известный как силикаты, практически неизвестен на восточной окраине. Считается, что их родные миры лежат далеко к югу, и что постигшая их катастрофа не позволила их уцелевшим кораблям уйти так далеко. Тем не менее, существо, считающееся одним из них, содержится в Ксенобестиарии — кремниевый столб яйцевидной формы высотой более двух метров. При ближайшем рассмотрении на поверхности можно различить предельно мутные очертания гуманоидной формы.

Ксеносы способны общаться только телепатически, и немногие решают установить связь с его медленными и бесконечно чуждыми мыслительными процессами. Большинство из смельчаков не будут говорить об этом опыте, а остальные какжутся глубоко обеспокоенными. Существо объявило себя Хранителем клятвы Двадцать девятого представительства. Фрагментарные, многослойные заявления существа трудно интерпретировать, но, похоже, оно считает себя заложником, добровольно предоставленным в качестве гарантии соглашения, заключённого давным-давно. Хранилище Омега, по-видимому, занимает в его мыслях важное место, хотя знания относящиеся его конструкции и конечной цели, кажется ксеносу недоступны.

Сам Хранитель Клятвы, похоже, не способен двигаться, но было отмечено, что он слегка дрожит перед каждым открытием Хранилища. Записи показывают, что в двух случаях Хранитель Клятвы мысленно транслировал то, что казалось предупреждениями на неизвестном языке с удивительной силой. Гексаграмматические защиты клетки усиливаются после каждого из этих событий.

Точно то, за какое соглашение ручается Хранитель Клятвы, теперь потеряно в тумане времени, как и дата, когда существо было доставлено на борт крепости. Несколько раз в катакомбы отправлялись зонды с данными и проводились ревизии когитаторов, но на сегодняшний день мало что было найдено в отношении силикатов или Хранителя Клятвы. Сильнее всего интригует то, что в описи Ксенобестиария, датированной М39, указано что “Медленно движущееся существо силикатов высотой 1 метр” находится в камере предварительного заключения, которую сейчас занимает Хранитель Клятвы.

Тестирование показывает, что существо, по крайней мере, частично искусственное и сильно модифицировано на молекулярном уровне. Апотекарий Винслас допускает, что это симбиотическая формы жизни на основе углерода с самовоспроизводящейся кремниевой матрицей, возможно, предназначенной для экзотической формы хранения данных, которая обрела собственный разум. Адепты полагают, что в течение своего заключения существо находилось в переходном состоянии, медленно наращивая массу и становясь полностью неподвижным только в течение последних нескольких столетий. Следуя принципу Яксона, с течением времени это, скорее всего, приведёт к усилению его умственных способностей и возможностей.

Было обнаружено, что определённые резонансные частоты способны разрушать образцы, взятые из существа. Из-за этого в стены ячейки, содержащей Хранителя Клятвы, была встроена батарея мощных гармонических излучателей,

чтобы ксеноса можно было уничтожить нажатием руны.

ВЕРИАН-ХОЛМС ДЕЛАКР: ЭКС- ГУБЕРНАТОР КАГГЕРАНА

Уровень угрозы: Инфракрасный (ожидается чёрный)

Губернатор ДеЛакр был похищен из карантинных миров по приказу инквизитора Андариона. Каггеран, некогда процветающий пограничный мир, скатился в ксено-ересь задолго до крестового похода Ахилла, так что кровавые сражения Канийского клина оказались слишком большим искушением для ДеЛакра. При его коррумпированном режиме оружие и припасы продавались обеим сторонам конфликта, ДеЛакр получал прибыль как от стойких крестоносцев, так и от сецессионистов. Такие преступления явно достойны публичной и ужасной смерти в назидание другим, так что инквизитор Андарион без особого труда собрал доказательства. Однако, блокада Эбонгрейва прервала суд и помешала инквизитору Андариону остановить скатывание всей системы Каггеран в анархию.

Инквизитор решил, что ДеЛакр теперь может послужить более полезной цели, раскрыв масштабы своих контактов на Каггеране. Что ещё более важно, Арман пришел к убеждению, что паутина интриг тянется куда дальше, и в неё вовлечены близлежащие системы, Аргот и Реелас. Чтобы предотвратить любые споры, Андарион инсценировал казнь ради успокоения лорда-командующего Эбонгрейва, прежде чем транспортировать огорченного, но пока живого ДеЛакра в Эриох. Обычно подобных заключённых содержат в Медной Башне, но Андарион ходатайствовал о том, чтобы губернатор-ксенофил был заключен вместе с другими чужацкими отбросами в Ксенобестиариуме, дабы предатель мог обдумать свой выбор.

Коррумпированный губернатор Каггерана жив только потому, что он является единственной прочной нитью к Направляющей Руке, масштабному заговору тайных сторонников Тау среди элиты Империи Иерихонского рубежа. ДеЛакра медленно и тщательно выжимают досуха, вытягивая каждую крупницу информации, какую он только может знать. Некоторые из всплывающих имён вызывают сильное беспокойство, так что Официо Ассасинорум уже предупреждён. Решение инквизитора Андариона держать ДеЛакра взаперти в Ксенобестиариуме на деле может быть мотивировано отсутствием доверия к коллегам-инквизиторам и их свитам.

НЕИЗВЕСТНЫЙ КСЕНО- ОРГАНИЗМ: КОЛОНИЯ ДЬЯВОЛЬСКИХ ПИЯВОК

Уровень угрозы: Фиолетовый

В Ксенобестиарии образцы дьявольских пиявок содержались задолго до прибытия Крестового похода Ахилла. Более поздние исследования идентифицировали организм как постоянно адаптирующейся вариант кортикальной пиявки. Дьявольские пиявки живут колониями от дюжины до сотен особей, которые сотрудничают, чтобы прикрепиться к более крупным существам.

В отличие от более сложной кортикальной пиявки или катачанского мозгового листа, дьявольская пиявка не может взять под контроль нервную систему своего невольного хозяина, но она может парализовать его и позволить остальной части колонии закрепиться. Жертвы дьявольских пиявок очищаются от всех жидкостей и используются в качестве питомников для яиц. Колония будет периодически освобождать жертву от паралича, так как сводящая с ума агония, вызванная развивающимися яйцами, позволит умирающему носителю доковылять достаточно далеко, позволяя вылупляющимся яйцам основать новую колонию.

Заражения дьявольскими пиявками оказалось трудно искоренить, а коллективный разум больших колоний нельзя недооценивать. Они кажутся вполне способными учиться, строить планы, использовать приманки и расставлять ловушки. Содержание Дьявольских пиявок в Ксенобестиарии становится всё более сложной задачей.

АВАНГАРДНЫЙ ОРГАНИЗМ ТИРАНИДОВ: МАХИРСКИЙ ПРЫГУН

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ: ИНДИГО

Ещё одним предвестником прибытия улья является так называемый “Махирский прыгун”, вариант ганта, найденный на мире смерти Махир. Считается, что Махирский прыгун произошел от гантов, которые прибыли на планету

посредством мицетических спор или даже на борту разбившегося корабля.

Существа приспособились к местным условиям, став меньше и проворнее, компенсируя уменьшенную силу численностью и крепким панцирем. Охотничья стая махирских прыгунов может насчитывать до шестидесяти тварей и вполне способна растерзать самую крупную добычу. В Ксенобестиарии содержится значительное поголовье махирских прыгунов для использования в Охотничьих угодьях. Боевые братья обнаруживают, что быстро движущиеся прыгуны с твёрдым панцирем отлично тренируют в стрельбе.

ОРГАНИЗМ ТИРАНИДОВ: НЕИЗВЕСТНЫЙ

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ: УЛЬТРАФИОЛЕТОВЫЙ

Одна камера Ксенобестиария визуально пуста и предположительно занята неизвестным тиранидским организмом неизвестного типа. Предполагаемый обитатель был пойман в стазисную ловушку ликвидационной командой, расследовавшей подозрительные исчезновения на Пустоше Юпитера в 814.M41. Ловушка зарегистрировала, что в неё что-то вошло, но боевые братья не смогли обнаружить внутри ни одного существа. Поскольку они не смогли также и найти неисправности в машинном духе устройства, ликвидационная команда передала его для дальнейшего изучения в Ксенобестиарий нераскрытым.

Считается, что это существо является разновидностью ликтора или генокрада, обладающих исключительными способностями маскировке. Некоторые полагают, что такие силы должны иметь псионическое происхождение, каким-то образом препятствуя человеческому разуму регистрировать присутствие ксеноса даже косвенно, через авгуры и датчики. Ещё одна обсуждаемая возможность заключается в том, что существо каким-то образом развило способность выходить из фазы реальности, хотя этот тезис поднимает тревожную возможность того, что существо также может проходить сквозь стены. Стазис-ловушке позволили отключиться согласно её протоколам, но то, что находилось внутри, до сих пор не смогло пробить защитную оболочку камеры.

Управляемое авточувствами автоматическое оружие было развёрнуто таким образом, чтобы в случае побега объект был уничтожен, даже если персонал не сможет распознать, что он освободинлся. Рассматривается возможность бомбардировки всей камеры жёстким излучением в попытке убить зверя в надежде, что его силы перестанут функционировать после смерти. Несколько боевых братьев также вызвались послужить приманкой для ксеноса, чтобы можно было получить хоть какую-то информацию. Палата Бления всё ещё взвешивает варианты относительно судьбы ксеноса, не желая принимать решения при столь критической нехватки информации, но нуждаясь в дальнейших действиях, чтобы узнать больше об этой тревожной и уникальной ксеноформе.



ОПЕРАЦИИ ЭРИОХА

Виды операций, на которые отправляются боевые братья из Эриоха, но их можно абстрактно классифицировать по целям, противодействию или имеющимся ресурсам. Ниже приведены некоторые примеры “стандартных” операций Караула Смерти, взятые из десятков тысяч отчетов, которые можно найти в катакомбах.

КАРАУЛ

В 798.М41 боевому брату по имени Скорса было поручено провести свое Бдение, перемещаясь между караульными станциями Кабири, Хест, Косела и Крессиды. Скорса перемещался на борту эсминца типа «Тёмный охотник» под названием Предрассветная Темень с небольшой командой технорабов и сервиторов. В течение следующих пятидесяти лет Скорса курсировал по широкому кругу, обходя подответственные караульные станции.

Кабирская станция была признана неповреждённой и полностью функциональной, а все данные были получены без происшествий. Было установлено, что сторожевая станция Хеста получила структурные повреждения из-за сейсмической активности и находится в опасности быть скомпрометированной. Скорса решил остаться и рискнул починить станцию вместо того, чтобы уничтожить её. Во время ремонта не было обнаружено никакой вражеской

активности, что указывало на то, что работа Скорса осталась незамеченной.

На Крессиде Скорса обнаружил группу хорошо вооружённых людей-отступников, пытающихся преодолеть автоматическую защиту станции. Отступники верили, что обнаружили какое-то хранилище сокровищ, и упорно продвигались вперёд, несмотря на жертвы. Скорса уничтожил группу в одиночку, прижав их к оборонительным сооружениям станции точным болтерным огнем.

Записи, найденные внутри станции, показывают, что отступники уже дважды пытались проникнуть на внутрь, каждый раз возвращаясь с большим количеством оружия и снаряжения. Скорса посчитал, что все, кто знал о местоположении станции, были убиты. Он восстановил повреждения и оставил станцию в рабочем состоянии, убедившись, что её механизм самоуничтожения функционирует должным образом.

Достигнув караульной станции Косела, Скорса вступил в контакт с ликвидационной командой, оказавшейся там из-за критического повреждения их корабля. Обнаружив неустранимые повреждения, Скорса перевёз команду обратно в Эриох, прибыв туда в 803.М41.

РАССЛЕДОВАНИЕ

В 809.М41 астропат Варр с караульной станции Аркхас уловил слабый имперский сигнал бедствия со стороны Слинарского савига. Несколько месяцев спустя это было подтверждено и триангулировано авгурами караульной станции Кастизль, хотя соответствующие дата-логи не поступали в Эриох до 811.М41. Зная о коррелирующихся сообщениях о беспорядках в Орфейском клине, капитан караула Мордигаэль направил команду из трех космодесантников для расследования сигнала бедствия. Боевые братья Танрат, Клейверн и Зуэл отправились в Слинарский сдвиг на борт фрегата типа Нова Посрамитель погибели, куда прибыли после короткого и скучного путешествия.

К моменту прибытия боевых братьев источник сигнала бедствия в Орфейском клине был идентифицирован как вероятное вторжение тиранидов. Боевые братья решили продолжить свою операцию в надежде, что она поможет узнать больше о тиранах или, по крайней мере, подтвердить их присутствие. По известным координатам ликвидационная команда обнаружила заброшенную рудодобывающую колонию, которая, похоже, была основана совсем недавно. Записи колонии указывают, что она была основана вольным торговцем Диасом Ланом во время продвижения крестового похода Ахилла. Никаких следов четырехсот с лишним колонистов обнаружить не удалось, хотя сама колония демонстрировала шрамы, свидетельствующие о кратком, но ожесточённом сражении.

Хотя боевые братья тщательно прочесали всю колонию, не удалось обнаружить ни следов тиранидских авангардных организмов, ни каких-либо признаков пропавших колонистов. Отсутствие следов позволяло сделать вывод, что для похищения колонистов использовались гравитационные транспортные средства, что привело ликвидационную команду к заключению о нападении ксеносов-работоторговцев. Дело могло бы на этом и остановиться, если бы не брат Зуэл, настоявший на проведении авгур-сканирования самых глубоких выработок.



Инстинкты Зуэля подтвердились, когда под колонией был обнаружен тщательно замаскированный муравейник хрудов. По всей видимости, колонисты случайно проникли в логово ксеносов и были совершенно не готовы к волне разлагающих врагов. Избавившись от колонистов хруды, с присущей их виду низкой хитростью, приложили огромные усилия, чтобы скрыть свое присутствие, в надежде, что любые потенциальные спасатели двинутся дальше. Ликвидационная команда вошла в лабиринт и очистила его от мерзких ксеносов. В процессе они спасли почти сотню выживших колонистов, которые были поработаны отвратительными хрудами.

ОЧИЩЕНИЕ

В ликвидационная команда была отправлена на Кармин 758.M41 для проведения операции по очищению. Ксеносы Кармина были примитивной автохтонной расой, имевшей некоторый доступ к высоким технологиям, полученным от приезжих торговцев, но сами по себе обладали очень небольшим потенциалом угрозы. Тем не менее, существовали опасения, что, какими бы примитивными они ни были, ксеносы Кармина, могут обнаружить растущую активность вокруг недавно открытых варп-врат Иерихон-Пасть.

Кармин планировалось очистить задолго до того, как силы Крестового похода прибудут в Иерихонский рубеж, и для этой цели была послана необычайно сильная команда из восьми космодесантников. Фрегат типа Гладий Громогласный доставил боевых братьев на Кармин и провёл подготовительную бомбардировку. В течение семидесяти двух часов на поверхности Кармина не осталось ни одного живого ксеноса, после чего ликвидационная команда высадилась, чтобы найти и ликвидировать выживших. Было обнаружено несколько обширных систем подземных гнёзд, которые были методично вычищены.

Примитивные ксеносы оказывали отчаянное сопротивление. В конечном счёте, борьба с копьями и пращами оказалась лишь бесполезным жестом и лишь ускорила вскрытие логовищ. Ксенобиологи подсчитали, что местные виды Кармина существовали от шестидесяти, до шестисот миллионов лет. Очищение Кармина заняло двенадцать стандартных земных дней.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ

В 436.M41 ликвидационная команда была направлена помочь инквизитору Варнаве в поиске ксено-артефакта, который, как полагают, находился на планете Верен, располагающейся там, где позже раскинется фронт Серый ад. Миссия считалась неудачной с самого начала, когда корабль инквизитора, Ноктис Репугнатио, был повреждён внутренним взрывом ещё до того, как покинул пустотные доки. Ликвидационная команда перешла на эсминец типа Охотник Пылающий ангел и достигла орбиты Верена без дальнейших инцидентов.

По прибытии на планету стало очевидно, что у инквизитора не было точных сведений о местонахождении искомого. Тщательный осмотр поверхности авгуром не дал подсказок, а параметры поиска инквизитора были слишком расплывчатыми, чтобы ещё больше сузить предсказания. В



конце концов инквизитор распорядился провести наземные поиски в прибрежной зоне южного полушария. Боевой брат Энгиус, лидер команды, заметил, что такой поиск охватил бы десятки тысяч километров пляжа и занял бы много лет. Инквизитор Варнава остался непреклонным, Энгиус и его люди чувствовали, что у них нет другого выбора, кроме как подчиняться своим клятвам и выполнять свой долг. В всяком случае пока они не получают встречный приказ, освобождающий их от операции инквизитора.

На пятьдесят седьмой день поисков из океанских глубин поднялся ксено-зверь поистине впечатляющего размера и напал на свиту инквизитора. Несмотря на размеры твари, которая пожирала его свиту, Варнава отказался разрешить орбитальный удар. Вместо этого боевым братьям пришлось противостоять существу болтерами, цепными клинками и огнемётом.

После титанической борьбы, длившейся целый день, ликвидационной команде наконец удалось одолеть монстра, пробив себе путь через одно из скоплений глаз и проникнув в крошечный мозг. Инквизитор был в восторге и поздравил брата Энгиуса, прежде чем повести свою уцелевшую свиту в отвисшую пасть умирающего существа и вниз, в брюхо зверя. В конце концов артефакт, который искал Варнава, извлечён из третьего желудка существа после жесткого сражения с кишечными паразитами. К сожалению, устройство оказалось повреждено пищеварительными кислотами, утратило полезность и было отправлено в катакомбы (перекрестная ссылка: Активность точильных червей 436.M41).

УНИЧТОЖЕНИЕ

В 758.M41 ликвидационная команда была направлена на операцию по уничтожению лидера ксеносов Луграца и его ближайшей свиты. Военачальнику удалось объединить несколько кланов карсаров, и его потребовалось ликвидировать, пока орки ссорились между собой, а не подчинялись новому лидеру (перекрестная ссылка: этап миграции орков “Мы идём”). Для выполнения этой задачи были выбраны только самые опытные боевые братья, так как им предстояло столкнуться с элитными телохранителями в самом сердце вражеских сил.

Лидер ликвидационной команды, боевой брат Метиас из Ангелов Очищения, планировал подход к крепости орков на тихом ходу, стандартную высадку десантной капсулы и извлечение Громовым ястребом. К сожалению, корабль команды, фрегат типа Гладий Акинас, был замечен на подходе, и Луграц поднялся с поверхности, чтобы встретить космодесантников на своём убойном круизере Пушкоубивец. Для перестрелки корабль Караула Смерти сильно уступал в боевой мощи, а для abordaжа космодесантников было слишком мало, так что Метиас решил использовать телепортариум Акинаса, чтобы провести рискованную атаку прямо на мостик корабля ксеносов.

Метиас и его команда были телепортированы на борт Пушкоубивца с боговдохновенной точностью, после чего телепортариум отключился. Боевые братья быстро зачистили командную палубу от меков и их рабов-гровов, используя болты «Металлический шторм», дав своему кораблю большое преимущество в сражении. Луграц и его свита

контратаковали и были должным образом уничтожены боевыми братьями, которые были специально экипированы для ближнего боя. Ликвидационная команда установила заряды и покинула круизер через брешь в корпусе, после чего эвакуировалась на Громовом ястребе.

После отступления космодесантников Акинас мощно обстрелял кормовую часть неконтролируемого Пушкоубивца и вызвал пожар. Авгуры засекли взрывы до того, как Акинас покинул систему, в следствии чего был сделан вывод, что это убойный круизер, получивший катастрофические повреждения либо от огня, либо от зарядов ликвидационной команды. Уничтожение военачальника Луграца и его свиты было подтверждено пиктснимками и трофеями, добытыми космодесантниками.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Примерно, раз в столетие Караулу Смерти придется действовать согласно протоколу, который называется “Исключительными обстоятельствами”. Мягкая терминология скрывает истинный смысл деяний. В исключительных обстоятельствах высвобождается истинная, опустошающая миры мощь Караула Стражи, уничтожающая целые виды и превращающая их родные миры в погребальные костры.

Чистка

Караул Смерти проводит чистки для полного устранения влияния ксеносов в определённой системе или группе миров. Каждое свидетельство присутствия ксеносов в указанном регионе будет обнаружен и методично устраняется. Корабли ксеносов безжалостно преследуются и уничтожаются. Строения и сооружения разрушаются, колонии сравниваются с землёй, а население истребляется. По традиции члены некоторых орденос символически посыпают землю солью там, где когда-то стояли поселения ксеносов.

Тщательная чистка (которая в исполнении космодесантников обречена на успех) может занять много лет, в зависимости от размера оперативной зоны. Против активного в военном отношении противника чистка требуется редко, поскольку при масштабных боевых действиях результат чистки достигается сам собой. Чаще всего чистка проводится для “дочистки” системы после экстерминатуса и направлена на уничтожение любых кораблей, орбитальных станций или аванпостов, которые пережили первоначальную атаку.

Крестовый поход

В последнее время крестовый поход Караула Смерти практически неслыхан, но не беспрецедентен. Сохранились частичные записи о крестовом походе, предпринятом в 36-м тысячелетии против Автократии Зайера, обширной коалиции планет ксеносов и людей в отдалённых районах сегментума Темпестус. Похоже, что обнаруженный там уровень сотрудничества и интеграции человеческих обществ и зауро-формой Зай, был настолько тесным и еретическим, что командор караула Балхус воспринял это как личное оскорбление



Вместо того, чтобы испытывать полки Имперской гвардии подобным богохульством, Балхус запросил и созвал крестовый поход Караула Смерти. Он призвал боевых братьев Караула Смерти со всего Империиума, чтобы уничтожить Автократию Зайера. По сохранившимся сведениям, на призыв Балхуса откликнулся эквивалент полного ордена космодесанта, обрушивший на Автократию бурю огня и крови. Исход крестового похода теряется в тумане времени, но невозможно представить, чтобы ксенофилы и их прислужники продержались против таких сил долго.

ЭКСТЕРМИНАТУС

Иногда мир безвозвратно теряется для света Императора, становясь настолько глубоко заражённым мерзкими ксеносами, что не остаётся никакой надежды на его очищение. В таких исключительных обстоятельствах будет издан декрет об уничтожении всего живого на планете. Все ордена космического десанта хранят ужасное оружие массового уничтожения, способное на это, но в этом отношении арсеналы Караула Смерти куда богаче.

Некоторые командиры Имперской гвардии призывают к экстерминатусу всякий раз, когда битва проиграна или твердыня ксеносов кажется несокрушимой. Если Империиум обладает силой, достаточной для уничтожения миров, рассуждают они, почему бы не использовать её для уничтожения миров врага? Они слабо понимают, насколько редкими и ценными могут быть обитаемые миры в перенаселённой галактике, и что высшие лорды Терры с радостью пожертвуют миллиардом гвардейцев, чтобы спасти один обитаемый мир от экстерминатуса. Каждая победа, одержанная ценой разрушенного мира, не имеет ценности, это временное преимущество, купленной ценой невысказанных долгосрочных потерь. Экстерминатус – это высшая мера, применяемая только в качестве оружия последней надежды.

Тем не менее, существуют обстоятельства, которые полностью оправдывают такие ужасные действия. Бесчисленные миллиарды жителей имперского мира-улья могут стать достойной жертвой, например, за то, что иначе они стали бы богатым урожаем биомассы для тиранидов. Планета может быть настолько безвозвратно испорчена энергиями Варпа, что вся жизнь на ней становится проклятием для здравомыслия и должна быть уничтожена. Гнездо ксеносов тоже может представлять достаточно серьёзную угрозу для Империиума, чтобы экстерминатус стал единственным разумным ответом, хотя такие обстоятельства, к счастью, милосердно редки.

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОРАБЛИ

В ужасных арсеналах Караула Смерти хранятся образцы одного из самых разрушительных видов оружия, выкованного руками Человека. Пожиратели жизни вирусы, циклонные торпеды, пожиратели земной коры, активаторы магмы и дюжина других машин абсолютного уничтожения могут перевозиться кораблями Космического десанта. Самое страшное из всех – это специальные истребительные корабли, дожидаящиеся своего часа в доках Эриоха и других секретных объектов и жаждущие принести гибель врагам человечества. Эти маленькие, быстрые корабли практически автономны благодаря массивам когитаторов и



логических машин, обслуживаемых крошечным экипажем из сервиторов и савантов, их свирепые машинные духи не боятся массовых убийств любого масштаба.

Истребительные корабли не предназначены для ведения боевых действий; их единственная цель – убивать миры. Они полагаются на комбинацию скрытности и скорости, чтобы доставить свой смертоносный груз, обрушиться на обречённую цель и исчезнуть в пустоте. Истребительные корабли иногда становятся жертвами противокорабельной обороны, при вероятности такого исхода на задание назначается несколько судов, такая практика, иногда называемая исчерпывающее убийство. В случае повреждения истребительные корабли снабжены протоколами самоуничтожения, которые автоматически срабатывают для предотвращения захвата. Если оружие и технологии истребительные корабли попадут в руки врага, то неизбежна катастрофа с невысказанными последствиями.

Некоторые шепчутся, что истребительные корабли граничат с техно-ересью, а их экипажи – не более чем марионетки беспощадного боевого духа корабля. Караул Смерти мало заботится о таких догмах и содержит большое количество истребительных кораблей. В Эриохе десятки истребительных кораблей сгрудились вдоль стыковочных выступов на нижней стороне бастиона. Окованные сталью предвестники смерти с нечеловеческим спокойствием ожидают призыва к войне. Крепость хранит достаточно антипланетарного оружия, чтобы многократно уничтожить все миры Иерихонского рубежа, настолько много, чтобы задаться вопросом, какая цель может оправдать столь масштабное истребление.

АРТЕФАКТЫ ХРАНИЛИЩА ОМЕГА

"Истина — последняя крепость"

— надпись над входом в хранилище Омега

В самом сердце караульной крепости Эриох находится Хранилище Омега, защищённое многокилометровыми взаимосвязанными цилиндрами из адамантия, которые охватывают несколько уровней ядра крепости. Ни одна человеческая рука не может решить, когда откроется хранилище, ибо это продиктовано какой-то непостижимой последовательностью событий и наблюдений, сделанных самим хранилищем. Хранилище Омега было частью Эриоха с начала письменной истории, так что многие придерживаются мнения, что именно ради него и была создана караульная крепость. Несомненно, величайшие деяния и испытания Караула Смерти были связаны с открытием различных частей хранилища. Нет более великой тайны в этой, таящей бесчисленные секреты, великой крепости, чем содержимое самых сокровенных тайников хранилища Омега.

КОММЕНТАРИЙ ДЛЯ МИ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХРАНИЛИЩА ОМЕГА В КАМПАНИЯХ

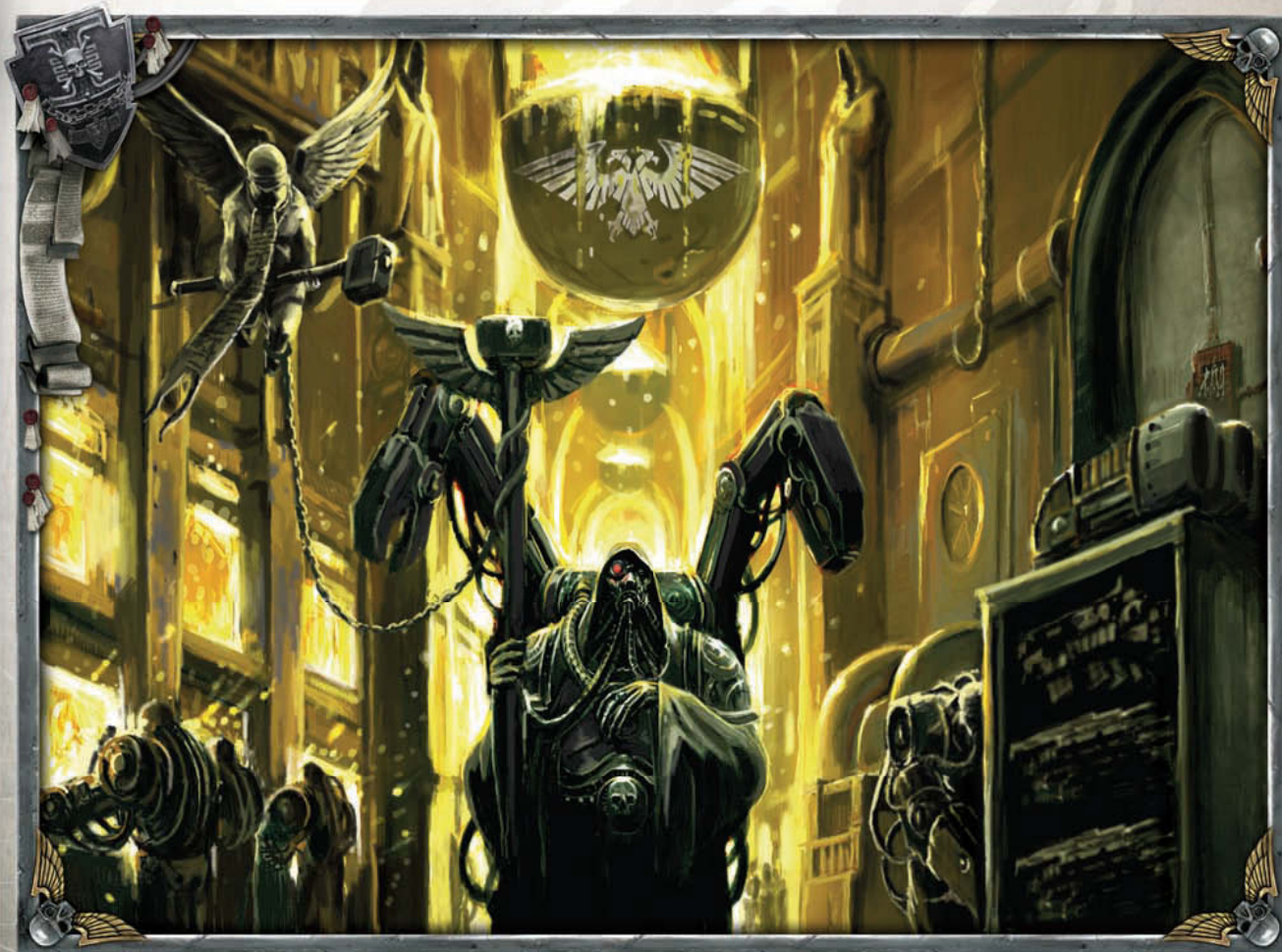
Разблокировка отсеков хранилища и его основное предназначение является готовой сюжетную линией

для кампаний Иерихонского рубежа. Содержимое хранилища можно использовать для вставки сюжетных зацепок мифического уровня любого желаемого вида, от эзотерических подсказок, до супероружия.

Способ использовать хранилище в вашей кампании оставлен на ваше усмотрение, лишь бы он соответствовал нуждам кампании. Некоторые МИ могут пожелать, чтобы хранилище Омега оставалось зловещей деталью фона повествования и редко, если вообще когда-либо, влияло на дела, непосредственно связанные с игроками. Другие, могут захотеть использовать Хранилище Омега как своего рода часы погибели, чтобы довести события до крещендо, когда звезды будут залиты кровью.

Если вы хотите использовать хранилище Омега, вам всегда следует учитывать его основную особенность — критерии разблокировки. Разблокировка хранилища может происходить реактивно или по таймеру. В первом случае информация, полученная хранилищем, должна соответствовать заранее заданному условию. Это может быть легко идентифицируемое событие, или казалось бы, ничем не примечательная деталь, скрытая в данных станции наблюдения. Отслеживание события, вызвавшего разблокировку хранилища, может стать ключом к пониманию содержимого хранилища. Разблокировки, которые происходят по времени, могут быть привязаны к предсказанному астрономическому событию или казаться произвольными

Содержимое хранилища само по себе может быть решениями — оружием, инструментами или картами (какую бы эзотерическую форму они не принимали),



которые помогают преодолевать препятствия или указывают путь победе. Оно также может создать проблемы вместо их решения, выявляя ранее невидимую угрозу или даже пробуждая от вечного сна какой-то жуткий ужас, потому что пришло предначертанное время, когда его можно убить. Когда дело дойдет до обсуждения применения даров из хранилища жадность, невежество и высокомерие могут привести к конфликту даже среди таких благородных воинов, как космодесантники Караула Смерти. Каждый раз, когда открывается хранилище, пробивается новое семя приключения. Вот лишь несколько идей для важных артефактов из хранилища:

ПОТЕРЯННЫЙ ПРОРОК

Хранилище Омега открывается, и из него выходит существо, тронутое Милостью Императора, облачённое в золотые доспехи и окружённое ореолом силы; легендарный архи-исповедник Мельхер Эль, погибший в крестовом походе Анжуйского более двух тысячелетий назад. Мельхер Эль обладает способностью очаровывать и поразительным даром красноречия, пробуждающим сердца даже самых бесстрашных из людей. Даже выводя за скобки немалые боевые таланты архи-исповедника, ценность такого харизматичного лидера для морального духа нерешительного крестового похода Ахилла неисчислима.

С архи-исповедником во главе ослабленные полки Имперской гвардии могли бы сплотиться и отбросить наступающих тиранидов флота-улья Дагон, истребить еретиков Казант, или сокрушить септ Велк'Хан и его сторонников-перебежчиков раз и навсегда. Люди никогда не бывают так смертоносны, как тогда, когда они объединены верой, а архи-исповедник может вызвать такую преданность, которая снесет горы и уничтожит континенты.

Споры о том, какой фронт должен иметь приоритет, могут разорвать крестовый поход на части, но архи-исповедник, скорее всего, сам определит собственный курс действий, который может оказаться совершенно непредсказуемым. Защита архи-исповедника от врагов человечества станет постоянной заботой с момента его пробуждения. Ксеносы, еретики и предатели пошлют своих самых смертоносных агентов, чтобы избавиться от такой угрозы. Даже предполагаемых друзей, возможно, придётся держать в страхе, чтобы архи-исповедник не стал пешкой в их политических играх вместо того, чтобы быть выполнять волю Императора.

АЛЬФА-ПСАЙКЕР

Из Хранилища Омега выйдет существо, являющееся ребёнком с почти безграничным психическим потенциалом. Крепость разорвут противоречия — многие увидят в ребенке мерзость, которую необходимо уничтожить, другие посчитают его носителем благословения Императора. Вскоре между двумя группировками вспыхнет открытое насилие, каждая сторона заклеит сторонников другой предателями, стремясь любой ценой спасти ребёнка или уничтожить его. Такое безумие может быть вызвано неконтролируемыми способностями самого ребенка или злонамеренной третьей стороной, решившей сделать так, чтобы ребенок никогда не достиг совершеннолетия.

АРТЕФАКТЫ К'ТАН

Хранилище открывается для того чтобы продемонстрировать несколько сияющих, но ничем не украшенных металлических артефактов, начиная от стержней высотой в человеческий рост и заканчивая небольшими сферами, пирамидами и цилиндрами. Потребуется высокопоставленный магос или эксплоратор, чтобы идентифицировать таинственные объекты как принадлежащие К'тан, что делает их настолько редкими, что это, вероятно, самая большая коллекция артефактов К'тан, когда-либо собранная. Технология К'тан мало понятна Империи, и считается, что её создатели давно исчезли. Немного известное указывает, что К'тан были мастерами некоей технологии фазирования. Человечеством она была успешно использована в небольших масштабах для создания клинков, способных игнорировать броню, которые иногда используются имперскими ассасинами.

Тщательное расследование покажет, что артефакты К'тан связаны с древними мирами ксеносов вокруг Иерихонского рубежа и с самими варп-воротами. Правильное размещение и манипулирование артефактами могут иметь самые разные последствия. Оно может позволить открывать или закрывать варп-ворота или отключать Аномалию Галекса, что приведёт к радикальному переосмыслению целей Империи в Иерихонском рубеже. Оно может позволить доводить звёзды до состояния сверхновой или выводить целые миры из фазы. Конечно, манипуляции артефактами может также вернуть в фазу корабли, миры и сооружения ксеносов, которые были невидимыми и неосязаемыми в течение миллионов лет, потенциально заменяя известных врагов целым сонмом врагов, ещё более смертоносных, чем предыдущие.

ВСЕОТЕЦ КРУУТОВ

Из хранилища вываливается всеотец круутов. Возможно, он был создан адской наукой или возник сам по себе в каком-нибудь зелёном аду, но это чудовищная тварь, существо с буквально миллионами форм жизни, закодированных в его ДНК. Все крууты в каком-то смысле являются детьми этого существа, и поклоняются ему, как живому богу. Контроль над всеотцом даст контроль над круутами, неизбежно обрекая септ Велк'хан на гибель — при условии, что Палата Бдения сможет смириться с использованием столь опасного ксеноса.

КЛЮЧИ ОТ КОРОЛЕВСТВА

Хранилище открывается, чтобы показать местонахождение великого приза или финального противостояния, сокрытого в другом месте. Призом может быть древний и невероятно мощный звездолёт, библиотека или абсолютное оружие, способное уничтожить солнца. Финальная конфронтация может стать шансом, наконец, столкнуться с древними ксеносами, просыпающимися после немислимо долгого стазиса, ключевыми военными лидерами противника или оставшегося неизвестным чужацким заговором.

ИСТИНА

Хранилище Омега открывается, чтобы раскрыть глубокую и ужасную правду о самом Империи. Это может быть потрясающее откровение, относящееся к самому рождению Империи, разделению легионов космического десанта или современным заговорам, ведущим к высшим чинам Адептус Терра. Какова бы ни была истина, она может полностью изменить мировоззрение любого, кто с ней столкнётся.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЭРИОХА: РЕГИ- ОНЫ ИЕРИХОН- СКОГО РУБЕЖА

“Страна ветной ночи, логово ветного проклятия. Лишь стережущие тьму, могут удерживать позицию”.

– из пророчеств Сатарииона

Несмотря на богатую историю Иерихонский рубеж всё ещё остаётся диким местом и многие регионы его едва исследованы даже после тысячелетий обитания человечества. Приход крестового похода Ахилла всколыхнул что-то в недрах Рубежа, и в каждом уголке региона зашевелились враги Империи. Караул Смерти знает об этом больше, чем любая другая организация, ибо с момента своего основания он неусыпно наблюдал за происходящим в Иерихоне.

ДАКИНОР

Газовый гигант, окружённый поясом астероидов, захваченных его огромной гравитацией. Сама планета непригодна для жизни, но за её астероиды сражается Имперская гвардия и множество фанатиков, следующих всепланетному культу смерти, называющему себя Позолоченной Пыткой. Культ включает почти всё население и имеет субкульты во многих мирах зоны боевых действий, которые призывают своих последователей присоединиться к сражению на Дакиноре. Цель Позолоченной Пытки, по-видимому, состоит исключительно в том, чтобы перенести насильственную смерть во имя Императора, которому поклоняются в такой унижительной и мерзкой форме, что все последователи Позолоченной Пытки были отлучены от церкви.

Мало кто в Имперской гвардии сильно сомневается в том, что тау каким-то образом создали Позолоченную Пытку, и это впечатление едва ли уменьшилось из-за того, что на стороне культа выступали крууты. Чего бы на самом деле ни хотела Позолоченная Пытка, борьба с культом является ожесточенной и кровопролитной. Имперская гвардия проводит десантные операции на астероидах, где каждый новый планетоид является образчиком смертельно опасных условий с низкой гравитацией и низкой плотностью атмосферы. Лидеры Позолоченной Пытки неизвестны, но они должны существовать, так что за ними активно охотятся офицеры имперской разведки по всей зоне боевых действий.

ВЕЧНАЯ КАЗНЬ

Древний имперский линкор типа Оберон, потерянный в результате мятежа экипажа чуть меньше года назад во время выполнения операции по усилению имперских армий, сражающихся на фронте Серый Ад. Офицеры корабля были убиты, но не раньше, чем они смогли саботировать варп-двигатели, не позволив мятежникам сбежать с



кораблем. Силы тау узнали о тяжёлом положении корабля и послали охотничий кадр на захват, но Имперский флот отправил свою собственную операцию, чтобы вернуть его, в результате на бесчисленных палубах звездолета разгорелась битва. Она всё ещё продолжается, на данный момент тау удерживают колоссальные камеры двигателей, а бойцы Имперского флота – мостик и палубы экипажа. Ни одна из сторон не может одержать верх. Корабль размером с город – это поле битвы, скованное пустотой, две силы сражаются в микрокосме усеянных телами коридоров.

БЕСКОНЕЧНАЯ ЗИМА

Группа, называющая себя “Бесконечной зимой”, поддерживает яростное сопротивление тау. Ультраагрессивное подпольное движение, действующее в септе Велк’Хан, Бесконечная Зима активно применяет взрывы, убийства и саботаж. В отсутствие доступных тау Зима часто направляет свою ярость против сочувствующих ксеносам человеческих лидеров. Их действия кровавы и жестоки до крайности, они редко останавливаются на убийствах отдельных лиц, и потенциальные союзники испытывают отвращение к жертвам среди гражданских, которые не только не предотвращаются, но и намеренно увеличиваются. Тау поощряют своих союзников-людей выслеживать и уничтожать оперативников Зимы, но не действуют против них лично, что даёт основания предполагать, что некоторые тау терпят бесчинства Зимы, чтобы их чрезмерная жестокость отвращала людей бунта.

Сейчас захват «Вечной казни» является скорее предметом гордости, символическая ценность которого намного больше, чем полезность самого корабля. Имперский флот считает эту битву собственной и отказывается разрешить войскам Имперской гвардии присоединиться к своим бойцам. Более года люди и тау сражались за каждую каноту экипажа и секцию переборок, побеждали и проигрывали, а если патовая ситуация не будет однозначно разрешена, то миниатюрной войне не будет конца.

ЗОНА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ ЭПСИЛОН

Флот-улей Дагон врзался в Канийский клин с такой силой, что крестовый поход был застигнут врасплох. В конце концов, основные усики флота-улья появились даже на другой стороне Рубежа, в зоне Орфейского клина. Присутствие тиранидов вызвало ощущение, что на Иерихонском рубеже начинают смыкаться огромные челюсти, которые пока сдерживаются только силами крестового похода. Десятки полков Имперской гвардии, готовящиеся к крупному наступлению на фланги септа Велк'Хан, были эвакуированы из миров, которые внезапно погрузились в тень, когда над головой скопились организмы тиранидов. Некоторые полки были отрезаны и оставлены умирать, когда тираниды обрушивались на один мир за другим, очищая их от биомассы и растворяя все живое в питательных океанах, чтобы подпитывать улей.

Только великие жертвы остановили тиранидов. Эскадра Имперского флота был разбита в битве при Точке Темискоса, но победа стоила улью огромного количества биомассы. Тем временем Имперская гвардия начала контратаку, чтобы заставить тиранидов сражаться за миры, в которые они вторгались и выделять всё больше и больше биомассы в форме организмов-воинов. До тех пор, пока улей не восстановит биомассу, он не сможет продолжить свое продвижение на Канийском клине, а для этого его организмы должны поглотить миры, которые Имперская гвардия защищает миллионами.

Цели тиранидов Канийского клина неясны. Некоторые стратеги утверждают, что ксеносы существуют для того, чтобы отвлекать имперские силы и помешать им противостоять главному удару улья в других областях Рубежа. Другие настаивают на том, что флот-улей не обладает

тактической компетенцией для такого плана, а на Канийский клин нападает своенравный осколок флота-улья, атакующего Иерихонский рубеж. Главная забота Эбонгрейва – тау, и он заботится только о том, чтобы тираниды удерживались подальше, пока “настоящий” враг не будет уничтожен вторжением в септ Велк'Хан. Некоторые приближённые настаивают на том, что тираниды представляют большую или равную угрозу, но таких несогласных Эбонгрейв редко терпит долго.

Анжуйская линия

Эта черта проведена на звёздных картах Канийского клина, за которую не должен проникнуть ни один организм тиранидов. За этой линией находятся нетронутые имперские миры клина, включая Крепость Гнев и несколько промышленных и ульевых миров, необходимых для военных действий в Иерихонском рубеже. Корабли Имперского флота агрессивно патрулируют эту линию, а стычки с авангардными летучими организмами являются повседневной реальностью. Немногие корабли могут завоевать весомую репутацию на Рубеже, не пройдя службу на Анжуйской линии; постоянные бои рожают закалённые экипажи и офицеров-ксеноцидов. На Линии корабль либо быстро завоевывает лавры, либо погибает.

Ксеноцид

Нападение тиранидов на Канмицкой клин не нанесло прямого удара по септу Велк'Хан, но теперь продвижение улья угрожает флангу Тау. Область, где сражаются тау и тираниды, с радостью именуется имперским офицером Ксеноцидом. Большинство сражений здесь происходит в космосе, где боевые корабли Тау сражаются с организмами флота-улья. Наземные сражения ведутся в основном силами

Тау, но также включают небольшие армии, набранные из человеческого населения септа. Пехотинцам говорят, что их самопожертвование необходимо для Великого Блага, но на самом деле они просто выигрывают время для капитанов воздушной касты, чтобы выманить тиранидские организмы на битву.

Отдельные имперские офицеры предположили, что Империи мог бы помочь тау в Ксеноциде, заставив тиранидов сражаться на двух одинаково масштабных фронтах. Такие предложения опасно близки к ксенофобии, и мало кто высказывает их открыто. Другие придерживаются противоположной точки зрения, полагая, что Империи должен саботировать силы Тау в Ксеноциде, чтобы флот-улей терзал Велк'Хан. Противники этой точки зрения указывают, что Империи вряд ли удержит Канийский клин против усиленных биомассой из септа флота-улья. На данный момент Империи довольствуется тем, что позволяет двум своим врагам сражаться друг с другом.



СПИРАЛЬ ДЕЗЕРТИРА

Сражения против тау и тиранидов на Кенийском улине приводят к появлению большого количества дезертиров из Имперской гвардии и флота. В имперских вооруженных силах нет других наказаний за дезертирство, кроме смерти, поэтому предатели стремятся найти место, где можно спрятаться от имперских властей, а ещё лучше – где были бы рады таким отчаянным, но способным людям. Многие дезертиры предпочитают следовать слухам о Спирале Дезертира, регионе Канийского клина, окруженным туманностями и гравитационными колодцами, который имперские силы весьма слабо контролируют. Говорят, что там колонии свободомыслящих людей могут жить суровой, но в конечном счете свободной жизнью среди нетронутых чужацких миров. Ходят слухи, что эти миры покинуты, оставив целые города нетронутыми, если не считать отсутствия в них жителей. Богатства лежат нетронутыми, и новая жизнь ждёт любого, кто сможет добраться до этих опасных, но свободных планет. Некоторые отступники из Имперского флота могут предложить безопасный проход к Спирале по скрытым маршрутам, если им хорошо заплатят. Однако все эти слухи – ложь.

Истина бесконечно более печальна. Спираль Дезертира реальна, но ею правят эмиссары тёмных богов из зоны боевых действий Целебес, которые основали на этих пустых планетах свои маленькие королевства. Эти демагоги надеются успокоить своих хозяев, создав безумные армии из тех, кого заманили в Спираль Дезертира, а затем начав атаки на Канийский клин, чтобы ещё сильнее отвлечь имперские силы от Целебоса. Миры и поселения Спиралы – это логова жестокости и кошмара, управляемые мелкими тиранами, которые с каждым днём становятся все ближе к истинным чемпионам Хаоса.

МЕНИСК

Мир, на котором сейчас находится Мениск, покрыт жизнью, от покрытых травой высот с человека равнин, до водопадов, изобилующих микробной жизнью, а также зловонных болот, где ежедневно развиваются все новые формы хищников и жертв. Здесь, среди холмов, возвышающихся над лесом губчатых грибовых деревьев, находится непотребное государство, построенное на поклонении тёмным богам.

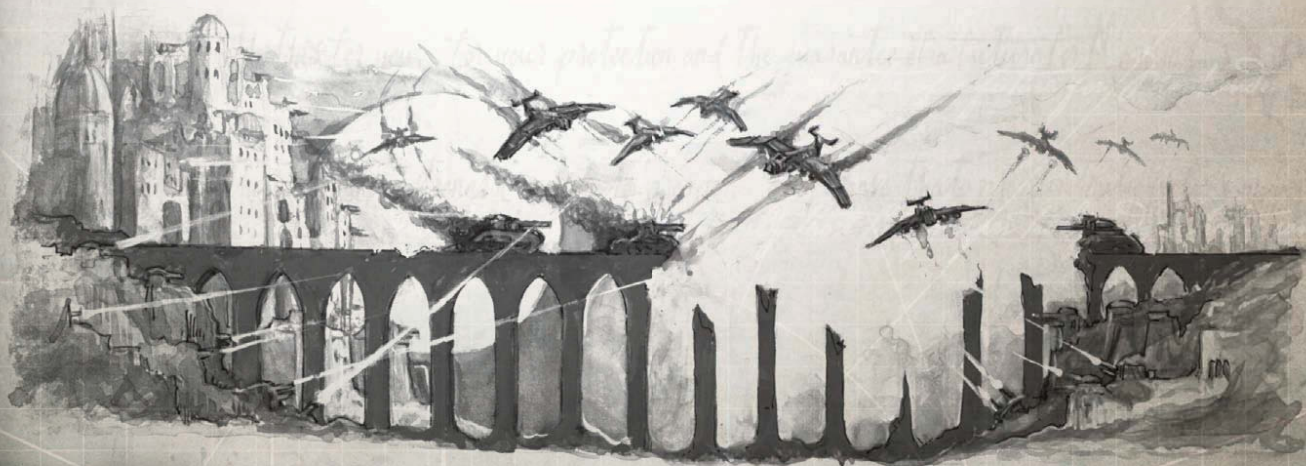
Мениск был основан лидером культа, привлечённым

ПОЧЕТНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

В Канийском клине расцвела нездоровая торговля артефактами ксеносов, где доступны не только образцы технологии тау, но и более странные артефакты из ксено-руин Чёрного рифа и заброшенных дворянских поместий Спиралы. Такие артефакты можно купить у контактов в Спирале Дезертира, хотя выйти на них тяжело. Среди артефактов есть несколько тщательно изготовленных саркофагов, в которых ксеносы давно павшей империи хоронили своих мертвецов. Каждый саркофаг – это произведение причудливого искусства, выполненное из материалов, неизвестных в этой области космоса и способное сопротивляться самым настойчивым попыткам открытия. Тем не менее, широко распространено мнение, что каждый саркофаг обладает уникальной силой, такой как воскрешение мёртвых или исцеление самых ужасных ран, а запечатанные внутри “Почетные мертвецы” даже могут быть всё ещё живы благодаря чудесной технологии. Почетные мертвецы могут переходить из рук в руки за невероятные суммы, а вожак-дезертир может снарядить целую личную армию или пиратский флот в обмен на один саркофаг.

туда экстатическими видениями. Несколько тысяч членов Самого Освященного Воинства Молодого Бога прибыли сюда и вместо того, чтобы увидеть мир в мучительных муках новой жизни, увидели землю обетованную.

С тех пор прошло два поколения. Мениск примитивен по необходимости, его люди живут в домах на верхушках деревьев или в сетях пещер, вооружённые копьями и облачённые в доспехи из шкур хищников, похожих на слизняков. Их возглавляет ядро древних культистов, которые с рождения учат их, что единственный бог – это Молодой Бог, существо огромной силы, живущее в Варпе, и что этот мир – всего лишь тонкая, как бумага, мембрана между человеческим разумом и созерцанием Молодого Бога. Молодой Бог обещает видения, и чтобы получить их, храбрецы и искатели должны испытать самые болезненные и волнующие переживания, которые может предложить Мениск. Те, кому это удастся, узнают, что Молодой Бог – принц Варпа и что, следуя за ним, они могут подняться за пределы своего человеческого разума и познать реальности Вселенной. Всё это происходит под присмотром Матери Скарифаль, верховной жрицы культа, которая мечтает открыть дверь во двор Молодого Бога и впустить его славу в эту унылую и недостойную галактику



DEATHWATCH™

RISES OF BATTLE™

Приготовьтесь к чести и славе!

Космические десантники Караула Смерти охраняют Иерихонский рубеж от самых смертоносных врагов галактики. Не колебайтесь: вооружитесь лучшим снаряжением и способностями, которые может предложить Караул Смерти!

Множество новых опций позволят лучше персонализировать персонажей благодаря созданию собственного ордена и правилам альтернативных специализаций. Кроме того, вы можете создать персонажа из Кулаков Императора или их потомков.

Правила транспортных средств добавляют новое измерение в игровой процесс и расширяют возможности персонажей. Сокрушите самых крупных врагов орудиями Лэнд Рейдера или терзайте тылы врага на Лэнд Спидере.

Получите доступ к обширному собранию оружия, доспехов и реликвий из арсеналов Эриоха или зарабатывайте новые почести и отличия, отражающие славные победы вашего космического десантника.

На этих страницах содержится всё необходимое для подготовки ликвидационной команды Караула Смерти к любой операции.

Подходит для игроков всех уровней.
Для использования этого дополнения
НЕОБХОДИМО УКРАСТЬ ОКП DEATHWATCH.



**GAMES
WORKSHOP®**

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



917NOV10

Rites of Battle
ISBN: 978-1-58994-781-8

DW04



9 781589 947818 54995